N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

#137 MAI 2002

T 02788 - 137 - F: 5,90 €

Les Sims en vacances • Airbus Pro Serie • Trains & Trucks • Virtua Tennis • BeamBreakers

The Partners • Rock Manager • Worms Blast • Desert Siege • Ghost Recon • Ultima Online Lord Blackthorne's Revenge • Freedom Force • Tony Hawk's Pro Skater 3 **Tests** F1 2002 • Siege • Dungeon Siege • Morrowind **Bêta-Versions** Broken Sword • Republic • Gladiators • Neverwinter Nights **Reportages**

G T A 3

NUMÉRO 137 • MAI 2002 • FRANCE MÉTROPOLITAINE € 5,90 (38,70 FF) • ANT-GUY € 6,90 (45,26 FF) • REU € 8,50 (55,76 FF) • BEL € 5,90 (238 FB) • CH 11 FS • ALG 500 DA • AND 38,70 FF (€ 5,90) • CDN $ 9,95 • GRE € 7,30 (2 487 DR) • LUX € 5,90 (238 FL) • MAR 75 DH • MAY € 8,50 (55,76 FF) • PORT CONT € 5,90 (1 183 ESC) • TOM 1,600 F.CFP.

FREEDOM FORCE • ULTIMA ONLINE LORD BLACKTHORN'S joystick 137 MAI 2002 • 5,90 € G T A 3

Sommaire

137 MAI 2002

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
(oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
(moulinex@joystick.fr)
Rédacteurs en chef-adjoints :
Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone,
Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval),
Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert),
iansolo (Olivier Aubin), Kika (Céline Guise),
Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx),
Pete Boule (Pierre le Pivain)
Rubrique matos : Doc Caféine (Arnaud Chaudron)
Reportages : Wanda, Pete Boule, Kika, Ackboo

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice graphiste : Sonia Nini
Maquettistes : Catherine Branchut, Hervé Drouadène,
Lionel Gey, Suzie Gorini, Nicolas Lainé, Aline Saussier,
Joseba Urruela
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité :
Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle :
Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
Chefs de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
jffeneux@hfp.fr, Benoît Leoty (01 41 34 87 13)
bleoty@hfp.fr
Assistantes de publicité : Cécile-Marie Réyé,
Samantha Bondon (01 41 34 87 28)
Promotion : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16)
alevavasseur@hfp.fr

66



REPORTAGE KIKA S'EST RENDUE AU PAYS DES CARIBOUS, LE CANADA, POUR RENCONTRER BIOWARE, L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE NEVERWINTER NIGHTS. CE JEU DE RÔLE AMBITIEUX ET MULTIJOUEUR VA RÉVEILLER LE MAÎTRE DU DONJON QUI SOMMEILLE EN NOUS.

76



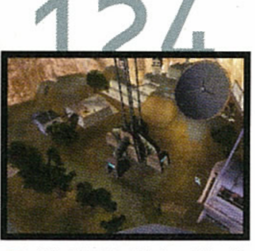
UTILITAIRES TEL UN EXPLORATEUR DES CONTRÉES SAUVAGES DU PC, ACKBOO NOUS ENTRAÎNE DANS LE MONDE MERVEILLEUX DES UTILITAIRES. VOUS AUSSI, APPRENEZ À DOMPTER LE REFROIDISSEMENT DES CPU, À JONGLER AVEC LES GRATICIELS ET À MIXER COMME DES OUFS.

78



REPORTAGE COMME CHAQUE ANNÉE, LE MILIA A RÉUNI À CANNES LE PETIT MONDE DE LA TV INTERACTIVE ET DES JEUX VIDÉO. DÉCOUVREZ LES DESSOUS DU GAME DEVELOPER VILLAGE, AVEC CE REPORTAGE DE WANDA EN LUNETTES DE SOLEIL.

124



RÉSEAU UNE MOISSON DE NOUVEAUX MMORPG EST ATTENDUE POUR NOËL. ON EN PROFITE POUR VOUS REPARLER DU SYMPATHIQUE ANARCHY ONLINE ET DU NON MOINS PROMETTEUR STAR WARS GALAXIES.

148



BÊTA-VERSIONS LA SUITE DES AVENTURES DE JOJO LE MULETIER, DANS NOTRE BÊTA-VERSION CONSACRÉE À DUNGEON SIEGE. ET APRÈS CINQ ANNÉES DE GESTATION, LE TRÈS MYTHIQUE MORROWIND POINTE LE BOUT DE SON MUSEAU VELU. ÇA VALAIT LA PEINE DE PATIENTER.

COUVERTURE
GTA © Take two

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) :
France 39,90 euros.
Étranger : nous consulter au 01 55 63 41 15
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 08 00 19 84 57
Photogravure : Compo Imprim - Hafiba
Imprimé par : Brodard, Roto Sud
Distribution : Transport Presse
Ce numéro comporte un encart abonnement ainsi qu'un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom :
Bob Obrenic, Lord Casque Noir,
Gana (Mickael Sarfati)

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTRÔLE OJD

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

Sommaire Cd-rom

#137



DÉTAIL DU CD-ROM

En attendant le Salon de l'E3 et son habituelle

[illegible]

de ce que l'on a. Les démos se font de plus en plus

[illegible]

je vous en parle, on atteint là des sommets.

Avec la sortie de la X-Box, les choses ne risquent pas

de s'améliorer. N'en déplaise à certains qui ne voient

pas le rapport, son architecture est si proche de celle

d'un PC que de nombreux jeux prévus à la base pour

ce dernier se voient détournés vers la X-Box avec

une période d'exclusivité, à l'instar d'Halo par

[illegible]

mieux, ne serait que par l'impossibilité de les pirater

[illegible]

très efficaces). À l'opposé, les jeux développés

[illegible]

sur PC, nous pourrions assister à un regain

[illegible]

et que notre bonne vieille machine reste à la pointe

[illegible]

nos CD sont un peu vides… snif.

[illegible]

Sommaire CD par Kika

BONUS

LE KIT DE CONNEXION TISCALI

Tiscali vous propose une connexion unique à Internet : vous ne payez rien le jour, de 5 h à 17 h pendant 6 mois (du lundi au samedi inclus). Cette offre n'est valable que sur les forfaits 20 et 30 heures.

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 95/98/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1. Le répertoire DirectX comporte également la version pour Windows 2000.

Lancement

DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ». Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu

DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment

QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.



Contenu du CD n°1

Les démos exclusives

DIRECTX 8.1 : Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX81FRN.EXE pour la version Windows 9x/Me et sur DX81NTFRN.EXE pour la version NT et 2000.

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

STARMAGEDDON

Genre : Stratégie temps réel dans l'espace
Éditeur : Take 2
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, D3D
Langue de la démo : Anglais





Vous vous souvenez d'Homeworld ? Eh bien, c'est la même chose. Starmageddon, également connu sous le nom de Project Earth, vous invite à conquérir une partie de l'univers à travers de multiples missions. En amassant de nombreuses ressources, vous pourrez construire d'autres vaisseaux et affronter les forces ennemies. C'est superbe, entièrement en 3D, mais l'interface est un peu difficile à prendre en main. Attention, le chargement de la démo peut s'avérer très long (plus d'une minute sur certaines machines). Si vous pensez que votre ordinateur s'est planté, attendez le démarrage de la démo calmement.

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STARMAGEDDON du CD1 et cliquez sur STARMAGEDDON.EXE.

Remarque

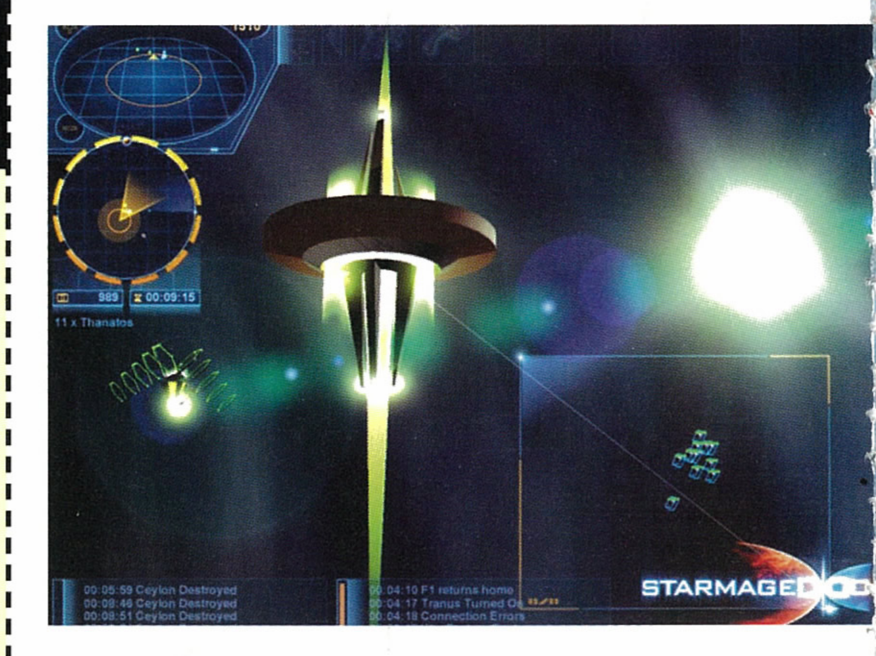
Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Le jeu possède un tutorial permettant de le prendre en main. Attention, c'est en anglais !

Config mini

PIII 450, 64 Mo RAM, carte 3D



Les démos exlusives





ArmyMen RTS

Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : 3DO
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, D3D
Langue de la démo : Anglais

3DO poursuit l'exploitation de sa licence Army Men avec ce nouveau titre donnant cette fois-ci dans la stratégie temps réel. Pour ceux qui ne connaissent pas la série, Army Men met en scène les petits soldats en plastique vert avec lesquels nombre d'entre vous ont joué lorsqu'ils étaient petits. On dirige donc une armée miniature évoluant au milieu de décors grandeur nature. C'est rigolo comme tout et vous disposerez de trente minutes pour évaluer les possibilités du jeu.

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ARMYMENRTS du CD1 et cliquez sur ARMYMENRTS.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Stratégie de base :

- Commencez la mission en construisant un quartier général. Cela vous permettra de construire d'autres bulldozers ou camions à ordures permettant de transporter la matière première.
- Utilisez le bulldozer pour construire un dépôt de ressources dans lequel les camions jetteront leurs ordures afin de les transformer en plastique fondu.
- Construisez par la suite un baraquement et produisez quelques soldats pour défendre votre base et visiter les alentours.
- Lorsque vous aurez obtenu un bref aperçu de la situation, bâtissez deux ou trois tours de garde pour bloquer les endroits par où l'ennemi risque de passer.
- Après avoir amassé quelques ressources, construisez un garage et upgradez votre Quartier Général et votre baraquement.
- Enfin, construisez deux ou trois chars (ainsi que deux camions mitrailleurs), une dizaine de soldats de toutes sortes et partez à l'attaque.

Les trente minutes de la démo sont largement suffisantes pour mener cette mission jusqu'au bout.

Touches de contrôle par défaut :

- Avec la souris, sélectionnez une unité avec le bouton gauche et désélectionnez-la avec le bouton droit. Pour sélectionner plusieurs unités, appuyez sur le bouton gauche de la souris et faites glisser le curseur pour définir un rectangle de sélection.
- Molette souris : Zoom
- Touches de direction : Faire scroller la carte
- Touches 1 à 9 : Sélectionner un groupe d'unités
- CTRL + 1 à 9 : Assigner des unités à un groupe
- SHIFT + 1 à 9 : Sélectionner plusieurs groupes.
- Barre d'espace : Place la caméra à l'endroit d'où provient le dernier message.
- S : Stoppe les unités
- H : Centrer la caméra sur le quartier général
- F9 : Sauvegarder la partie
- F10 : Charger la partie

Config mini

PII 300, 64 Mo RAM, carte 3D

Les démos

Disciple II : Dark Prophecy

Genre : Stratégie
Éditeur : Arxel Tribe
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, D3D
Langue de la démo : Anglais

Disciples II : Dark Prophecy transporte les joueurs dans le royaume magique des Terres Sacrées, où les quatre espèces que l'on connaît - l'Empire, le Clan de la Montagne, la Légion des Damnés et les Hordes de Morts-Vivants - poursuivent la lutte pour la destinée de leurs dieux. Dix ans après leur première grande bataille, le mystère de l'inéluctable prophétie plane toujours. Du fond des crevasses de la Terre Sacrée émerge bientôt celui qui a été élu pour sauver les uns et détruire les autres. Ravivées par la foi et par de nouvelles convictions, nos quatre espèces doivent reprendre le glaive pour le salut de leur peuple et la gloire de leur dieu.

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DISCIPLES2 du CD1 et cliquez sur DISCIPLES2.EXE.

Remarque

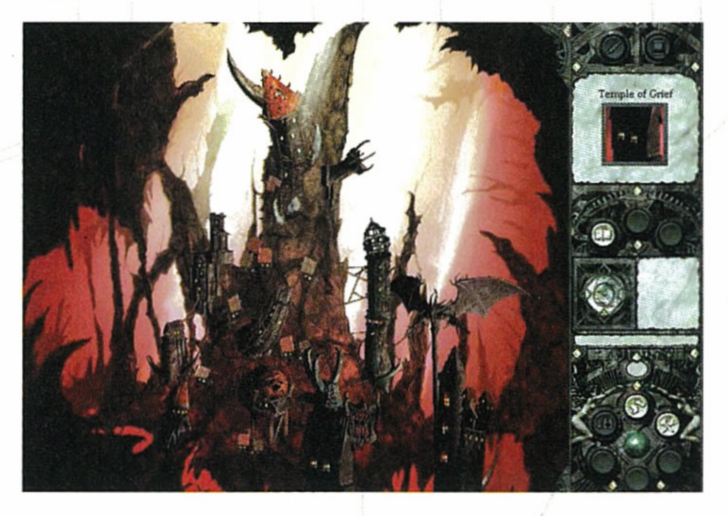
Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

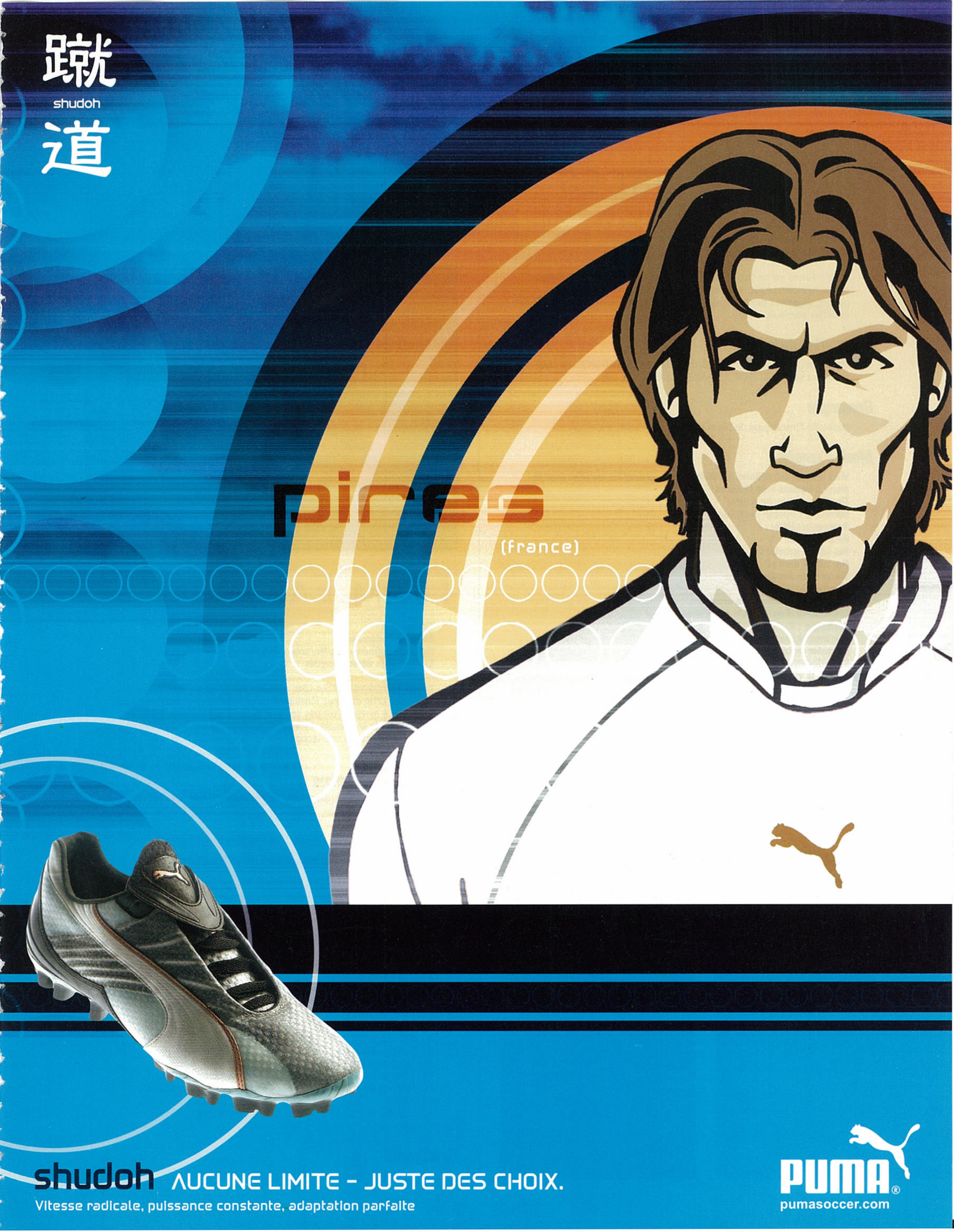
Les instructions se trouvent à l'intérieur du programme.
Attention, c'est en anglais !

Config mini

PIII 450, 64 Mo RAM, carte 3D






蹴
shudoh
道
pires
(france)
shudoh AUCUNE LIMITE - JUSTE DES CHOIX.
Vitesse radicale, puissance constante, adaptation parfaite
PUMA
pumasoccer.com



Les démos

Mobile Forces

Genre : FPS (First Person Shooter)
Éditeur : Rage Software
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, D3D
Langue de la démo : Anglais

Mobile Forces est un Quake-Like utilisant un nouveau moteur soi-disant révolutionnaire. Le résultat n'est vraiment pas terrible et cette démo permet largement de s'en rendre compte. On peut y conduire des véhicules et diriger plusieurs soldats.

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MOBILEFORCES du CD1 et cliquez sur MOBILEFORCESLANDEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Voici les touches définies par défaut. Vous pourrez les modifier dans le menu « Options » de la démo :
Tir : Bouton Gauche Souris
Second tir : Bouton Droit Souris
Avancer/accélérer : Z
Reculer/freiner : S
Pas latéral gauche : Q
Pas latéral droit : D
Sauter/frein à main : Espace
S'accroupir : C
Entrer/sortir du menu des armes : A
Entrer/sortir d'un véhicule : E - Entrée
Recharger : R
Voir avec la souris : M
Regarder en haut : Delete
Regarder en bas : Page Down
Centrer la vue : Fin
Marcher : Shift

Discussion :
Dire quelque chose : T + le texte
Donner des ordres : V

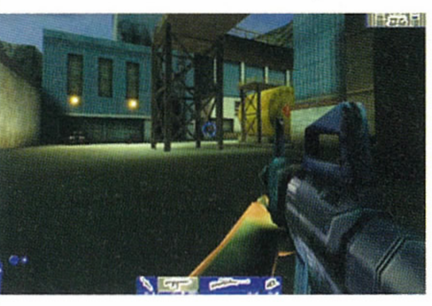
Armement :
Changer d'arme : molette souris ou touches de 1 à 0

Config mini

PIII 450, 64 Mo RAM, carte 3D















Team Factor

Genre : FPS
Éditeur : Codemasters
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, D3D
Langue de la démo : Anglais

Encore un nouveau Quake-Like, mais orienté cette fois-ci multijoueur. D'ailleurs, cette démo ne fonctionne qu'en multijoueur, hormis le mode Training. Le moteur n'est pas des plus puissants, mais les scénarios permettent de se prendre réellement pour un commando surentraîné. Cette démo n'est qu'une version bêta et de nombreux bugs sont encore présents.

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TEAMFACTOR du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Z : Avancer
Q : Pas à gauche
A : Coup d'œil à gauche
SHIFT Gauche : Marcher
W : Se coucher
1 : Arme principale
3 : Arme tertiaire
5 : Arme auxiliaire
Bouton droit : Tir 2
R : Recharger
B : NVG
6 : Montrer l'armurerie
M : Ajouter un Objet
F3 : Sélectionner caméra
F5 : Montrer les communications
F7 : Radio
~ : Console
F1 : Aide
S : Reculer
D : Pas à droite
E : Coup d'œil à droite
ESPACE : Sauter
X : Se lever
2 : Arme secondaire
4 : Grenades
Bouton gauche : Tir 1
Bouton du milieu : Tir 3
C : Nager
F : Utiliser
N : Jeter un objet
F2 : Mode Caméra
F4 : Changer équipe
F6 : Envoyer un message
ESC : Quitter
TAB : Scores

Config mini

PIII 450, 64 Mo RAM, carte 3D



Les démos

X-PLANE 6.11

Genre : Simulateur de vol
Éditeur : Laminar Research
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, D3D
Langue de la démo : Anglais

X-Plane est un simulateur de vol très complexe et entièrement gratuit. De par sa gratuité, il dispose de très nombreuses extensions à télécharger. Sa prise en main reste difficile, d'autant que la documentation fournie est entièrement en français.

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\XPLANE611 du CD1 et cliquez sur XWINFULL6111.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

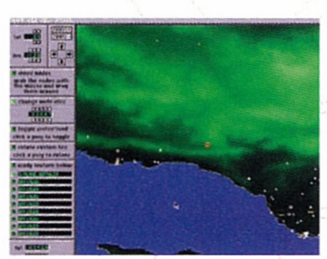
Mode d'emploi

Le nombre de touches est trop important pour figurer dans ces pages. Veuillez vous reporter à la documentation fournie.

Config mini

PIII 450, 64 Mo RAM, carte 3D





RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 15 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !



XTREME AIR RACING

Genre : Simulateur de vol
Éditeur : Victory
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, D3D
Langue de la démo : Anglais

Une petite démo d'un simulateur de course aérienne entre des pylônes, comme à Reno aux États-Unis.

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ du CD1 et cliquez sur .EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Voir dans le jeu

Config mini

PIII 450, 64 Mo RAM, carte 3D







Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension.ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper «) ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Psssssssttt!

Avec Simon Pratt

SIM-plement du scoop, que du scoop et rien que du scoop !



"Fini, le boulot, vous pouvez à présent partir en vacances !"

Halte à la routine et au stress ! Partez en vacances...

INCROYABLE MAIS VRAI !



Un homme âgé de 38 ans parti chasser le dahu est rentré chez lui bredouille...
Traversant les belles forêts de sa région, il n'a rencontré que de frêles animaux à la queue en tire-bouchon et aux yeux globuleux... **Mais où se cache le Dahu ?** Alors que nous ne pouvons le trouver qu'au sommet des bois, du fait de son épanchement gauche, il ne peut se déplacer que dans un sens. Alors pourquoi cet homme ne l'a-t-il jamais rencontré ? Légende, rumeurs, ou malchance...
Le dahu reste introuvable...
F.M.



france.ea.com

Triste histoire !

M. Sim a déclaré qu'il souhaitait retourner passer ses vacances à la montagne, lors de son dernier séjour, il a eu l'occasion de rencontrer le Yéti ! Il aurait même partagé de bons moments avec lui, photos à l'appui qui ont disparu... Etrange... A son retour, il en a parlé à ses voisins qui, dubitatifs, l'ont soupçonné de raconter de telles histoires pour se donner une consistance ! Depuis, il est seul, sans amis... et sans Yéti...



RENDEZ-VOUS SUR L'ÎLE DES VACANCES !

Remportez le trophée pomme de pin, le trophée du soleil d'or ou le trophée du globe d'or ! Et **ramenez des cadeaux sympas à offrir** à vos amis : la statue de cochon d'Inde, la peluche pingouin ou encore le **crâne en cristal !**

LE DICTON DU JOUR

"Toute vérité n'est pas bonne à dire mais tout ragot est bon à entendre."





PC CD-ROM



Contenu du CD n°2 | Joystick N° 136

Remarque : Pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX 8.1a se trouvant sur le CD n° 1, si ce n'est déjà fait.

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

AtomixBrake Beat.zip	Effet pour Atomix MP3
AtomixDarkfunblue.zip	Skin pour Atomix MP3
atomixmp3_trial.exe	Atomix MP3
AtomixPioneerCDJ1000.zip	Skin pour Atomix MP3
BrokenTime.zip	MP3 fait par un lecteur
dopaAVSgrillepain.zip	AVS Winamp
Evil_-_DJ_Anakin.zip	MP3 lecteur
fred(tb).fr-brutal.zip	MP3 lecteur
HBGBAEta454.zip	MP3 lecteur
HBTAApfaavl1.zip	MP3 lecteur
mp3ir20a1.exe	MP3 Internet Renamer 2.0 Alpha 1
qcd029.exe	Quintessential Player Beta Build 2
Streetwear.zip	MP3 lecteur
UBP 01 - Pionniers.zip	MP3 lecteur
wa3install_build470.exe	Winamp 3 beta 3 (build 470)
winamp279_full.exe	Winamp 2.79

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

aaw.exe	Ad-Aware 5.71
annulog.zip	Annulog
beta.exe	BeFaster v3.0 Beta 10
fgf12.exe	FlashGet 1.2
icq2002a.exe	ICQ 2002 build 3722
LAN Messenger.zip	Lan Messenger 1.0
ncsetup.a1017.exe	NetCaptor 7.0 Beta 5
tb160c.rar	The Bat! 1.60c
zapSetup3025.exe	ZoneAlarm Pro 3.0.091
zes_200_server.exe	Ze Scraillpteu ! version 2.0 serveur
zes_200_setup.exe	Ze Scraillpteu ! version 2.0 client

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

28.32_win9x.exe	Nvidia 28.32 Windows 9x/Me
2k_xp_28.35.zip	Nvidia 28.35 Windows 2000/XP
Radeon-Win2K-6043.zip	Radeon 6.0.43 Windows 2000
Radeon-Win9xME-4139017.zip	Radeon 4.13.9017 Windows 9x/Me
Radeon-WinXP-6043.zip	Radeon 6.0.43 Windows XP
Win2k_XP_2832_comp.zip	Nvidia 28.32 Win 2k/XP compat. Nvrefix

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertorié ci-dessous, faute de place, ainsi que les fichiers suivants :

jedi_outcast_screensaver.zip	Economiseur Jedi Outcast
pack script HL01.zip	Script pour Random Pictures
RP.zip	Random Pictures
transporter1.02.exe	MojoWorld Transporter 1.02
TransporterManual.zip	MojoWorld Transporter 1.02 (Manuel)

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

2 territoires.zip	Carte pour HOMM 3
aS_MapPack.exe	Pack de cartes pour le MOD Assassins HL.
assassins_B1_2c.exe	mod aSSaSSinS beta 1.2c : Special Half-Life VF
Backgammon.zip	Jeu de Backgammon
Bounce Out.zip	Jeu de réflexion Bounce Out
Conan's Story2.zip	Carte HOMM3
disciple2.zip	Add-On pour Disciples 2 (4 scénarios)
Doulber.zip	Doulber, clone de Boulder Dash
FusionPackFull_6.5.exe	Fusion Pack 6.5 pour Counter-Strike
GameSpyInstaller257STD.exe	GameSpy Installer 2.57
gotools.zip	Global Ops Toolkit
Gugu_1.29_v1.zip	Map Quake 3 Arena : «Gugu 1.29»
hl_desert_sniper.zip	Carte HL
jk2win32ded.zip	Jedi Knight II dedicated server V1.02a
joach.zip	Carte solo pour Half-Life
le delta.zip	Carte Battle Realms
L'île de l'épée.zip	Map pour Heroes 3 The Shadow of Death
madagascar.zip	Carte pour Battle Realms
Mahjongg - 2002.zip	Jeu de Mahjongg
MOHAATools.zip	Editeur de niveau Medal of Honor
niagara.zip	Carte pour Battle Realms
q3f_200.zip	MOD Q3Fortress Beta 2 pour Quake 3
RM2K_107E.exe	RPG Maker 2000 v.1.07e
RTPE.EXE	RPG Maker 2000 Runtime

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

avp2_fr_095.exe	Aliens vs Predator 2 version 1.0.9.5
bo2pc101.exe	Blood Omen 2 v1.01
ccgoldxppatch.zip	Command & Conquer Gold Windows 2000/XP fix
DCPatch12_1.exe	Destroyer Command version 1.1
ddozenmappk.zip	Deadly Dozen map pack #1
el105beta_fr.zip	Etherlords version 1.05 beta
glops1_1.exe	Global Ops 1.1
GR_v12100.zip	Ghost Recon Version 1.2.10.0
mm9v12us.zip	Might & Magic IX 1.2 (Anglais)
Myth3_Euro_Patch102.exe	Myth III : The wolf age version 1.0.2
stronghold_v1_2.exe	StrongHold 1.2
trainsimu1fr.zip	Train Simulator 1.0
vt11_french.zip	Virtua Tennis 1.1
wbc2v102fre.zip	Warlords Battlecry II 1.02
wolf_update_131_full.exe	Return to Castle Wolfenstein v1.31

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

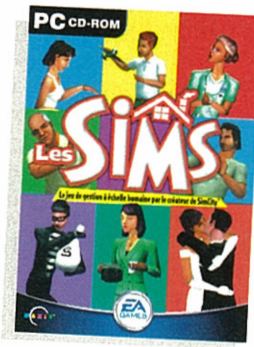
powarc70208.exe	PowerArchiver 2001, Version 7.02.08
winhex.zip	WinHex 9.97 Beta
BitDefenderProfessional64.exe	BitDefender Professional 6.4
Outils de desinfection.zip	Ensemble d'outils de désinfection

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

bCDCheck.zip	CDCheck 3.0.0.29b
bootVis-tool.exe	Bootvis 1.3.36.0
bootxpsetup.exe	BootXP 1.85c
Codecreatures_Setup.exe	CodeCreatures 3D Engine
DivXPro501GAINBundle.exe	Codec DivX 5.01
isetup-3.0.1-beta.exe	Inno Setup 3.0.1 Beta
Mega Joyliste.zip	Liste des tests, patches, soluces... de joy.
Mods.zip	Index des MODS pour Q3 et HL parus dans les CD de Joy
PCMark2002.exe	Benchmark PCMark 2002
StatBarSetup.exe	StatBar 2.301
VCool_18b7.zip	Vcool 1.8 beta 7
wc32v500.exe	Windows Commander 5.0





"Choisissez-vous une autre vie"

Simulation quand tu nous tiens !

VOIR AUTRE CHOSE, AUTREMENT...

"Planet' Sims" vous propose de voir la vie différemment grâce à son nouveau concept zénifiant :
Au programme : fauteuil cocon, bouteille d'oxygène, main baladeuse... et comme le précise notre expert Docteur Follamouche *"Ce nouveau concept vous transportera dans des contrées lointaines où calme et sérénité seront les maîtres-mots"*.
La lévitation transcendantale, la recherche du plaisir et de la quiétude de vous intéressent, **ce programme est fait pour vous.**
"Toutefois, un avis médical vous sera demandé lors de votre inscription..." **Certains n'en sont toujours pas revenus** et les places en psychiatrie commencent à se faire rares...



Recherche Sidonie désespérément !

Sidonie, *très jolie fille de 27 ans a disparu depuis une semaine. Personne ne l'a vue, ne sait où elle se trouve, ni ce qu'elle fait. Pourquoi une telle décision alors qu'elle avait tout pour être heureuse ? Un chien, fidèle compagnon, un appartement, un travail... Pourquoi cette décision si soudaine ?* **Envie de changer de vie ?** *Seule Mlle Sidonie connaît la réponse à cette question...*

LIQUIDATION TOTALE !

Pour cessation d'activité, la boutique **"Colbao"** offre des produits à des prix défiant toute concurrence ! Bigoudis, maquillage, graisse à traire spéciale peaux blanches pour tous ceux et toutes celles qui souhaitent ressembler à **Miss Stev'** !
R.M



france.ea.com

Qui est Tata Sim-one ?

Pour les uns comme pour les autres, **la star lunaire, Clouclou,** qui déchaîna les foules aux rythmes d' "Alberti, Alberta" est décédée après un plongeon dans sa baignoire Cléopâtre. Il n'en serait rien. Le livre **"De Clouclou à Tata Sim-one"** révèle que c'est grâce à une intervention chirurgicale le libérant de ses parties génitales que Clouclou a choisi en secret une autre destinée : celle de Tata Sim-one. **Qui l'eut cru ?**

LE DICTON DU JOUR

"Si tu tapes ta tête contre une cruche et que ça sonne creux, n'en déduis pas que c'est la cruche qui est vide."

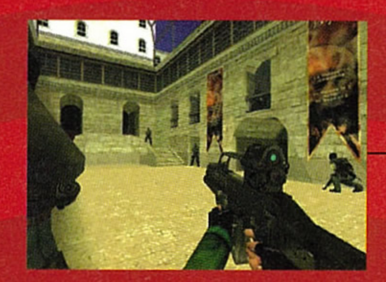


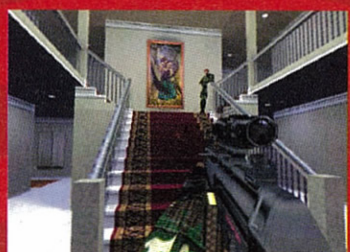






Les disques additionnels nécessitent l'utilisation du jeu Les SIMS.





Global Operations Patch 1.1

À peine sorti, Global Operations se voit déjà doté d'un patch. Normal, pour un jeu dont l'ambition est tout simplement de remplacer Counter-Strike dans le cœur de ses fidèles, mais qui a plutôt raté son coup d'envoi. Donc Barking Dog tente de faire amende honorable avec ce patch qui corrige une foule de choses. Tout d'abord, le speed hack n'est plus utilisable, les charges C4 fonctionnent bien mieux et ne se collent plus dans les airs. Quelques armes voient leurs dégâts corrigés tout comme les grenades (parfois celles-ci n'existaient que sur le client et pas sur le serveur). Le gaz n'a plus un effet prolongé sur deux parties se déroulant sur la même carte. Dans l'écran d'achat, le bug qui empêchait d'acheter des objets a été éradiqué. Le lance-grenades a une meilleure précision, les sons qui manquaient pour les grenades aveuglantes font enfin leur apparition. Côté gestion multijoueur, la bande passante a été améliorée, tout comme le code de prédiction du déplacement des joueurs. On trouve aussi une meilleure gestion de gamespy pour ceux qui ont vraiment le courage d'utiliser ce soft. Rendez-vous là : www.globalopsgame.com/ ou là (si ça marche) : ftp://glops:gogogo@globalops.ea.com/glops1_1.exe (5 mégas).

patches



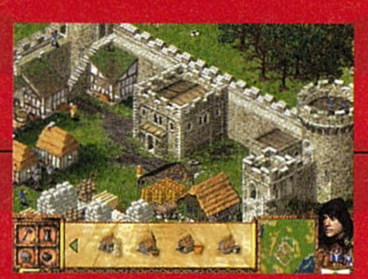
Bob Arctor

Ce mois-ci, c'est la fête : on va pouvoir rejouer à l'extraordinaire Stronghold, envahir les châteaux de nos petits camarades et abuser de leur poulailler en toute quiétude. Au programme aussi, un ravalement quasi intégral du décevant Destroyer Command et surtout un patch Ghost Recon !

Stronghold V 1.2

Voici un gros patch made in Firefly pour le meilleur jeu de siège d'époque médiévale (et pour cause, c'est le seul). Ce correctif modifie une foule de choses, notamment dans le mode de construction libre où on peut désormais rajouter des événements ou des invasions sur nos propres cartes. Sur l'éditeur, il est dorénavant possible de réduire la taille des cartes (avec une commande de recadrage). En multijoueur, les troupes placées en mode Agressif se mettront à attaquer automatiquement les bâtiments ennemis mal défendus. On pourra à tout moment renvoyer le seigneur dans son donjon en sélectionnant ce dernier et en cliquant sur le bâtiment. Un nouveau mode Réseau fait son apparition : les « murs indestructibles » qui, comme leur nom l'indique... Enfin bref : seules les machineries de siège pourront venir à bout de ces remparts et bâtiments fortifiés. Il devient aussi possible de capturer un corps de garde en amenant l'une de nos unités à son sommet. Côté corrections pures, on peut désormais faire des groupes sans problèmes avec la touche Control. L'huile bouillante déversée sur des bâtiments ou des équipements de siège mettra le feu à ceux-ci. Lors de l'attaque d'un château ennemi, il sera bien plus difficile de viser des archers sur les tours en tirant d'en bas. Les virus et







maladies mettront un peu plus longtemps à démarrer et à rependre. Les troupes se trouvant à côté d'une baliste qui fait feu ne risquent désormais plus rien. Les archers prendront pour cible en priorité les chiens de guerre dès qu'ils les apercevront sur le champ de bataille. D'ailleurs, le cours du chien a augmenté puisque celui-ci coûte le double de son ancien prix en or ainsi que dix unités de bois (du rondin que l'on utilise pour les battre à des fins éducatives) (d'où l'expression : « faire des niches » ? ndrc). Les archers ne se mettent plus à tirer sur des catapultes abandonnées, ce qui permet de les capturer et de les utiliser. L'abominable protection du CD qui causait des problèmes au démarrage sur certains lecteurs a été remplacée par une version plus récente et donc moins lourdingue. On trouvera ce patch (9 mégas) au http://stronghold.godgames.com/index2.html ainsi que de nombreuses cartes et add-ons.

patches

Ghost Recon 1.2.10.0

Le deuxième gros morceau du mois est le patch pour le jeu de Redstorm, Ghost Recon. Il corrige les très nombreux bugs qui pourrissaient ce jeu par ailleurs très sympatoche. Tout d'abord les conneries les plus évidentes : le rocket launcher est désormais visible quand le joueur l'utilise. On trouve enfin une aide pour attribuer des commandes aux boutons de la souris, le réticule de l'IFF a une meilleure tolérance. L'I.A. se voit dotée de nouvelles routines lui permettant de rechercher un peu plus activement le joueur. Les décorations ne seront plus perdues lorsqu'on passe en mode Replay après une mission. Le jeu ne crashe plus lorsqu'on fait un replay en n'ayant aucun membre de l'équipe sélectionnée. Les jumelles, lorsqu'elles sont utilisées, s'orienteront avec la direction de la tête du joueur. Certaines des textures ont été améliorées : le terrain, les lumières de recherche, les ombres des véhicules ainsi que de quelques objets. Côté son, une voix a été rajoutée pour les personnages, le positionnement des effets fonctionne désormais correctement, le son du vent disparaît enfin à l'intérieur des bâtiments. En réseau, c'est aussi la joie car les joueurs respawnent maintenant dans l'une des trois zones côtoyant leur base de départ. La stabilité du jeu se voit améliorée surtout en cas de gros lags.







Il est désormais possible de relancer la même partie rapidement avec la touche « arrière ». On trouvera un outil de génération de stats en HTML pour ceux qui veulent se la péter sur le Web. Dans Hamburger Hill, l'appropriation de la zone centrale est décidée par la couleur de la compagnie qui l'occupe. Les loupiottes des véhicules apparaissent correctement chez chaque joueur. Deux types de cheats multijoueurs ont été supprimés : celui permettant de regarder sans s'avancer et celui du bouton action.
On trouvera aussi dans ce patch des caractéristiques d'armures améliorées, une couleur de zone sur la carte qui peut être introduite à travers le script et une multitude d'autres trucs utiles pour les mods.
On se procurera ce patch ici :
www.ghostrecon.com/patch.php#1
Il pèse ses 44 mégas.

Destroyer Command Patch V 1.1

S'il y a un jeu attendu qui s'est viandé en beauté le mois dernier, c'est certainement Destroyer Command. Le patch offre des corrections en conséquence. Première constatation, le jeu est beaucoup plus stable sous Windows XP, il semblait en fait que les crashes étaient dus à une incompatibilité avec la sound blaster live et les cartes Audigy. Les corrections sont assez nombreuses. Tout d'abord, le vessel identification (l'encyclopédie) ne crashe plus, tout comme la station sonar. Il est possible maintenant de concentrer ce dernier sur une cible précise et on peut désormais indiquer une nouvelle route en cliquant simplement sur l'azimut d'un compas. Côté changement de formation, c'est le rêve ou presque : les navires ne se rentrent plus les uns dans les autres (c'était LE bug du jeu). Les sous-marins seront plus à même d'éviter les attaques et feront régulièrement surface pour recharger leurs batteries. Si un groupe anti-sous-marin est détruit, l'I.A. en enverra un autre pour remplir la même mission. Le patch corrige et rajoute encore une dizaine d'autres trucs, ce qui augmente considérablement l'intérêt de ce jeu qui n'était que très relatif sans celui-ci. Le patch est dispo sur la page de garde du www.ubi.com/FR et pèse 6 mégas.







Textures eau FS2k2

L'add-on gratos pour Flight Simulator du mois sont ces textures d'eau qui viennent remplacer celles du scénario générique. Au programme, un résultat ultra-réaliste avec des impressions de transparence, comme ces récifs que l'on peut voir à moyenne altitude.
Dispo au :
http://ftp.avsim.com/library/sendfile.php?DownloadID=13052
6,56 Mégas.

G R A N D T H E F T A U T O 3 G R A N D T H E F T A

Midtown MADNESS puissance 1000

Vous avez aimé Grand Theft Auto ? Nous non plus. Vous avez aimé Grand Theft Auto 2 ? Nous non plus. Nous n'attendions donc plus grand-chose des créateurs de la série, les développeurs de DMA Design. Alors je ne sais pas ce qui s'est passé, une intervention divine peut-être, ou alors une fissure du continuum espace-temps qui aurait plongé leur bureau dans un monde parallèle... En tout cas, après un passage remarqué sur console, Grand Theft Auto 3 s'annonce comme un des meilleurs jeux d'action jamais vus sur PC, et je n'aurais sûrement pas parié une boîte de Pépito là-dessus il y a un an.

par ackboo

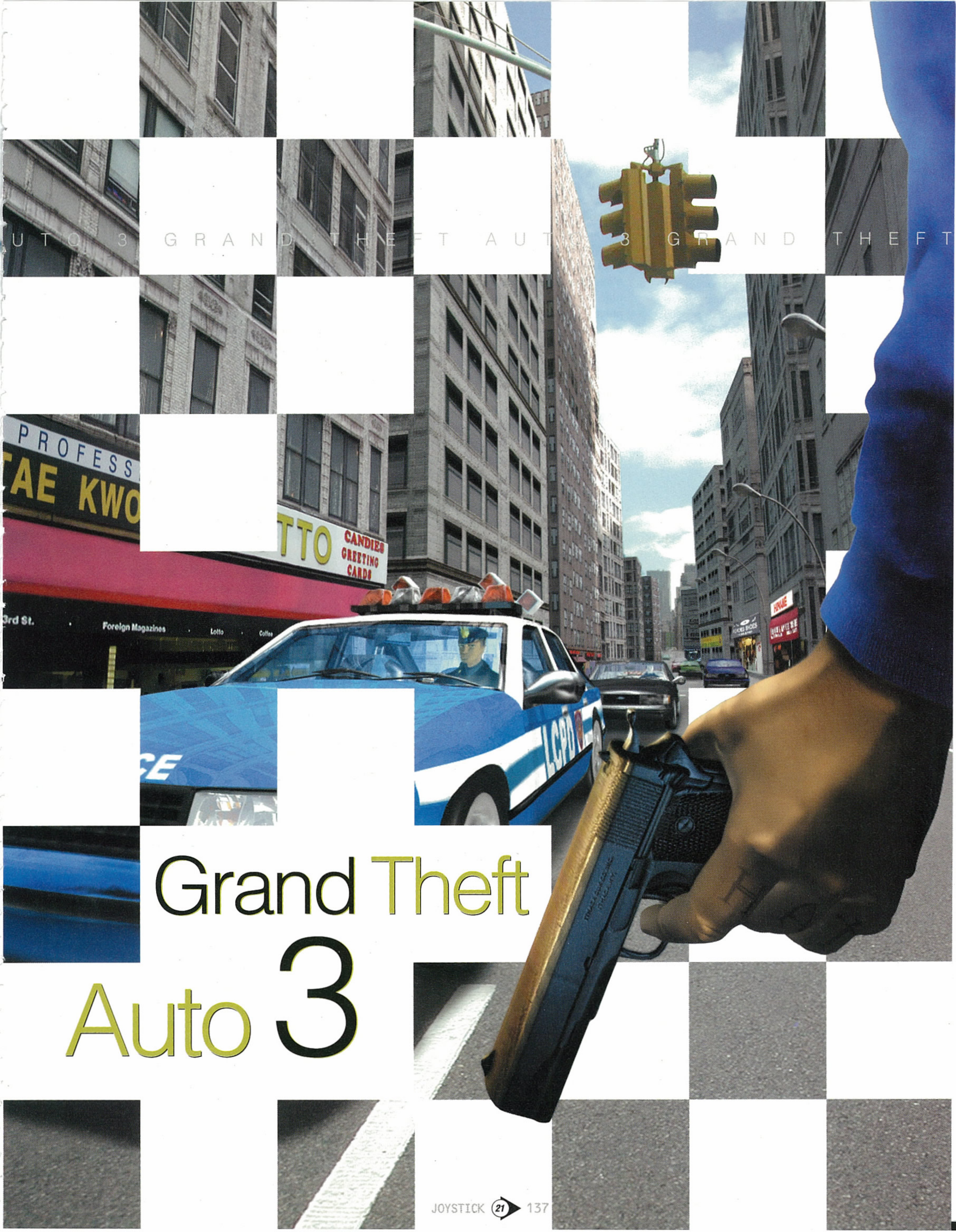


À l'origine, Grand Theft Auto 3 aurait dû être un jeu PC. Mais les développeurs ne s'en cachent pas : s'ils ont d'abord sorti le jeu sur console, c'est pour se faire du pognon, parce que le marché est quand même autrement plus juteux. Et du pognon, ils ont dû en ramasser un paquet, je crois même que les fourgonnettes de lingots d'or faisaient la queue devant chez eux. Sur PlayStation 2, ce titre est un carton phénoménal (plus de 300 000 exemplaires écoulés rien qu'en France), il est même venu griller la politesse aux mastodontes marketing que sont Gran Turismo 3 et le nouveau Metal Gear Solid. Pourquoi un tel succès, me demanderez-vous ? Si vous y avez déjà joué, vous savez pourquoi : l'extraordinaire sensation de liberté qu'on a en se baladant dans cette métropole décadente, l'ambiance sonore fantastique, les matins pluvieux sur Portland, les couchers de soleil sur Shoreside Vale, les courses-poursuites dans les tunnels de Staunton Island... Aahhh... Rien que d'écrire tout ça, ça me donne envie de reprendre le gamepad, malgré les trois semaines d'enfermement que je viens de passer en tête à tête avec ma PlayStation 2... Si vous n'avez en revanche jamais eu le plaisir de jouer à Grand Theft Auto 3 sur console, alors je m'en vais vous raconter pourquoi vous devez commencer à faire chauffer le silicone, parce que ça devrait être au moins aussi bien sur PC

GTA3 nous mettra dans la peau d'un taulard qui réussit à s'échapper lors d'un transfert en fourgon. Il échouera sur Liberty City, une ville américaine composée de trois quartiers principaux, en fait trois îles reliées entre elles par des ponts et des tunnels. Un peu comme dans Midtown Madness, mais en beaucoup plus riche et varié, nous aurons droit à une vraie ville. C'est-à-dire avec du trafic routier, des milliers de piétons et tout ce qui compose une cité moderne : des zones résidentielles huppées, des quartiers



GENRE : ACTION AUTOMOBILE
EDITEUR : ROCKSTAR
DÉVELOPPEUR : DMA G.-B.
SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2002

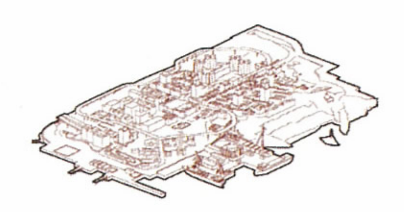

UTO 3 GRAND THEFT AUTO 3 GRAND THEFT
PROFESS
TAE KWO
TTO
CANDIES
GREETING
CARDS
3rd St.
Foreign Magazines
Lotto
Coffee
CE
LCPD
Grand Theft
Auto 3

Guide touristique

Liberty City est un archipel composé de trois îles. Malgré leur taille monstrueuse, il n'y a jamais de temps de chargement quand on reste sur la même île. En revanche, il y en a quand même un petit (trois ou quatre secondes) quand on passe d'une île à l'autre.

Portland

Portland est l'île de départ, c'est un quartier chaud que se partagent la Mafia, les triades chinoises (elles se servent d'une conserverie de poisson au sud de la ville pour couvrir leurs activités) et les « El Diablos », un gang de chicanos. Parmi les endroits qu'il vous faudra absolument visiter, on peut citer le port qui abrite pas mal de trafic (idéal pour refourguer vos voitures volées), la casse automobile pour faire disparaître les preuves gênantes et la superbe villa du parrain local surplombant une falaise au nord de l'île.



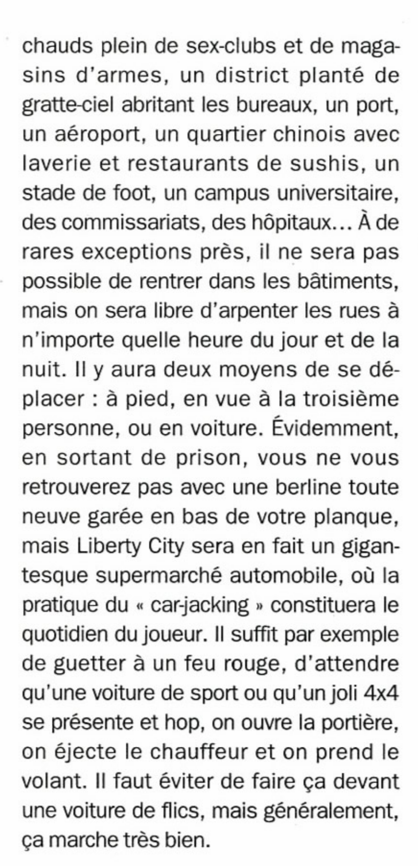
Staunton Island

Après une quinzaine de missions sur Portland, les travaux en cours sur le pont Callahan s'arrêteront et rendront ainsi possible l'accès à Staunton Island. C'est une île dédiée surtout aux affaires, avec des gratte-ciel, des rues propres, beaucoup de parkings et un centre commercial. Le quartier abrite les yakuzas et leur casino, les Jamaïcains aux abords du stade de foot, les Colombiens au nord-est ainsi que les bureaux de David Love, un puissant industriel qui vous refilera pas mal de missions lucratives. C'est aussi sur Staunton Island que vous trouverez un magasin de surplus militaire dans lequel le proprio vous fera de bons prix si vous lui filez un coup de main.



Shoreside Vale

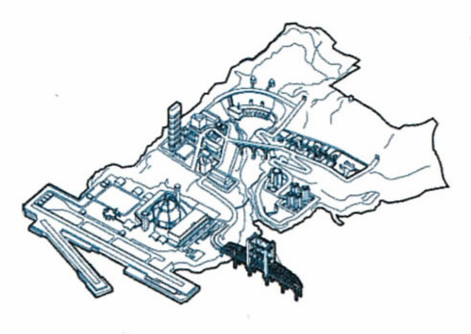
Shoreside Vale se découvre dans le dernier tiers du jeu. C'est l'île la plus chicos avec ses quartiers résidentiels parsemés de villas et de piscines, son aéroport international, son observatoire… Elle est coupée en deux par un gigantesque barrage électrique. C'est ici que vous trouverez les plus belles bagnoles de sport, mais aussi les missions les plus difficiles.

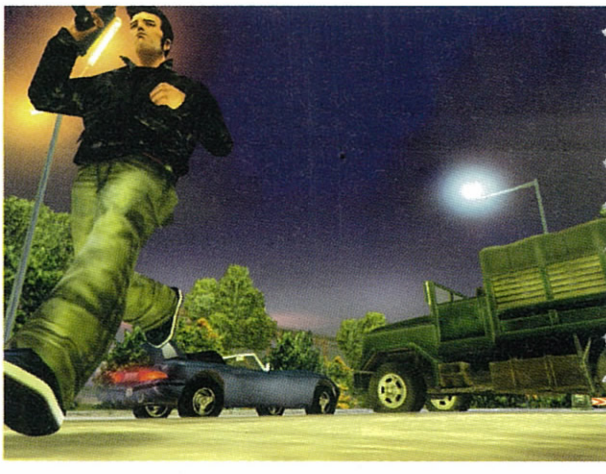


chauds plein de sex-clubs et de magasins d'armes, un district planté de gratte-ciel abritant les bureaux, un port, un aéroport, un quartier chinois avec laverie et restaurants de sushis, un stade de foot, un campus universitaire, des commissariats, des hôpitaux… À de rares exceptions près, il ne sera pas possible de rentrer dans les bâtiments, mais on sera libre d'arpenter les rues à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. Il y aura deux moyens de se déplacer : à pied, en vue à la troisième personne, ou en voiture. Évidemment, en sortant de prison, vous ne vous retrouverez pas avec une berline toute neuve garée en bas de votre planque, mais Liberty City sera en fait un gigantesque supermarché automobile, où la pratique du « car-jacking » constituera le quotidien du joueur. Il suffit par exemple de guetter à un feu rouge, d'attendre qu'une voiture de sport ou qu'un joli 4x4 se présente et hop, on ouvre la portière, on éjecte le chauffeur et on prend le volant. Il faut éviter de faire ça devant une voiture de flics, mais généralement, ça marche très bien.

En bagnole, la campagne solo EST PLUS FOLLE

Pourquoi toute cette violence ? Pourquoi toutes ces voitures volées ? Pourquoi tant de haine ? Parce que le jeu consistera principalement à effectuer à tout prix des missions pour les bandits locaux. La campagne solo sera en effet organisée de cette manière : vous partirez de votre planque, vous vous rendrez chez une de vos relations pour qu'elle vous file un boulot et, une fois le contrat rempli, vous retournerez dans votre garage miteux pour sauvegarder. Les premières missions sont plutôt simples, il s'agira par exemple d'escorter la fille du parrain local en vadrouille dans les boîtes de nuit (merci « Pulp Fiction », ndrc) ou de buter quelques gangsters d'un autre clan pour se faire la main au 9 mm et au fusil à pompe. Ensuite, ça deviendra nettement plus compliqué, il faudra maîtriser des bandits en voitures blindées, libérer un yakuza des mains de la police, ça ira même jusqu'aux attaques d'avions à coup de lance-roquettes. Les flics n'hésiteront pas à s'en mêler et, selon la violence de vos pratiques, enverront à vos trousses des forces plus ou moins importantes. Écraser un passant lors d'une course-poursuite ne vous attirera pas trop d'ennui (tout au plus quelques voitures de patrouille essayeront de vous arrêter), mais ça peut se finir avec les hommes du FBI, nettement plus coriaces. En dernier recours, c'est même l'armée qui intervient, comme j'ai pu l'expérimenter en me mangeant un obus de tank sur mon bolide à la sortie d'une mission qui avait été plutôt meurtrière (genre cinquante morts, trente bagnoles en flamme et cinq hélicoptères de la police abattus). Un passage grandiose, j'en aurais presque pleuré. Au total, le jeu devrait proposer une cinquantaine de ces missions scénarisées. Il y aura de quoi vous tenir occupé pas mal de temps, mais cela ne constitue pourtant que 50 % du jeu.







Les petites nouveautés de la version PC

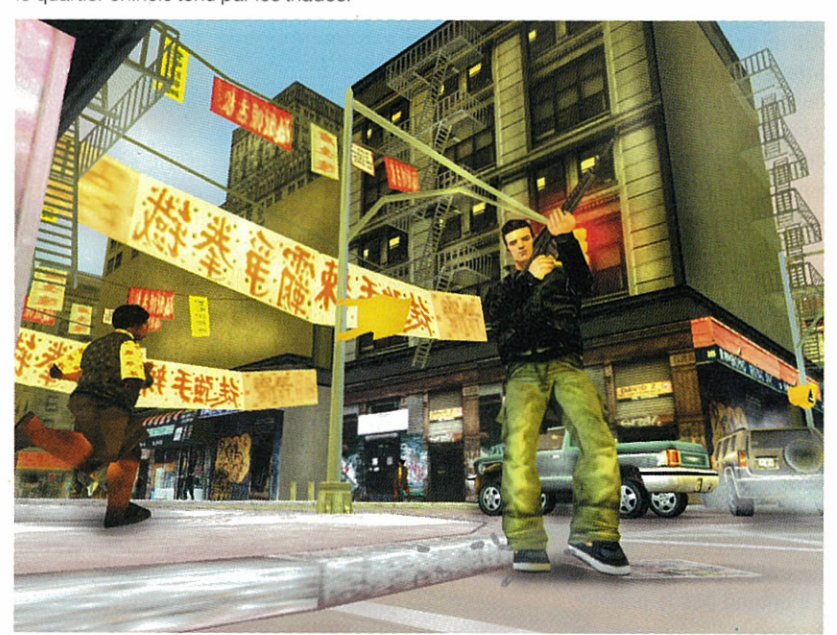
Contrairement à ce que les fans espéraient, il n'y aura pas de nouvelles voitures ou même de nouveaux quartiers dans la version PC. Les seules vraies améliorations seront plutôt maigres : on pourra désormais appliquer une skin sur le héros du jeu et un canal radio jouera les MP3 placés dans un certain répertoire. Il y aura aussi un système de magnétoscope qui permettra d'enregistrer ses actions puis de les passer au ralenti devant les potes en disant « T'as vu ça ! ? Onze tonneaux et même pas mort ! ». En ce qui concerne le multijoueur, les développeurs ont fait marche arrière, il n'y en aura pas à cause de difficultés liées à la gestion du trafic lors des parties réseau. Question mods enfin, officiellement rien n'est prévu, mais les gars de DMA chuchotent que les données du jeu seront très facilement accessibles et modifiables.

Libre de mettre LE FEU À LA VILLE

Le vrai plaisir de GTA3, outre les tonneaux, les fusillades, les explosions et les massacres au lance-flammes, c'est en effet la totale liberté qui est donnée au joueur. Rien ne vous obligera à enchaîner les missions de la campagne à la suite, vous pourrez par exemple en faire deux ou trois puis vous relaxer en explorant la ville, chercher des voitures exotiques, etc. À côté de ça, vous aurez aussi des dizaines de missions secondaires à remplir. Un exemple ? Il suffira de faucher un taxi pour avoir accès à un véritable jeu dans le jeu, un Crazy Taxi dans lequel, pour gagner un peu d'argent, il faudra amener des clients d'un point à l'autre de la ville en un minimum de temps. Après quelques courses, on pourra aller claquer son fric dans un magasin d'armes (UZI, mitrailleuse lourde, grenades à volonté...) ou bien se payer les services d'une dame de compagnie pour regagner un peu de vie. Non, ce n'est pas très moral. Non, ce n'est pas conseillé à un public de bambins. Oui, je suis scandalisé. Mais purée, qu'est ce que c'est bon de pouvoir faire ça dans un jeu vidéo. Il y aura des dizaines d'autres missions du même tonneau, on pourra ainsi se transformer en justicier en volant une bagnole de flic (le but sera alors d'arrêter des criminels), mais aussi devenir ambulancier et même pompier, avec une petite lance dirigeable pour éteindre les incendies... Pas besoin de vous faire un dessin, les loisirs seront riches et variés. Et encore, je ne vous ai pas tout dit : vous pourrez partir à la chasse au bonus (les « Hidden Packages », des colis cachés dans les endroits les plus inaccessibles) ou bien tenter de passer tous les « Unique Jumps » de la ville, de gigantesques sauts qu'il faut exécuter en bagnole façon Remy Julienne. J'arrête là, il y a encore plein d'exemples à vous donner, gardons-en un peu pour le test.



Parmi les armes disponibles : pistolet 9 mm, fusil à pompe, AK-47, M16, lance-roquettes, lance-flammes, grenades, cocktails Molotov, fusil de snipe... Il y a aussi un UZI qui peut s'utiliser depuis les voitures, en tirant par les fenêtres à gauche ou à droite.



Chaque quartier de Liberty City possède son identité visuelle. Ici, vous l'aurez deviné, le quartier chinois tenu par les triades.



Coucher de soleil sur les docks... Dans une des missions, on devra s'y rendre pour aller couler le pétrolier appartenant à un cartel colombien.

Liberty City, TERRE DE contrastes

GTA3 sur PlayStation 2 est un jeu très mignon. Mais vous savez ce que c'est, les consoles, ça ne dépasse pas le 640x480 et ça s'affiche sur des télés toutes cracras en 50 Hz avec des couleurs baveuses et des textures floues. Alors nous nous attendions à mieux sur PC, et franchement, nous n'avons pas été déçus. Le graphisme promet d'être nettement plus fin, plus clair, les couleurs ressortiront mieux, et surtout il y aura toujours cette profondeur du champ de vision complètement délirante. On pourra voir à quelque chose comme deux ou trois kilomètres





Les voitures du peuple

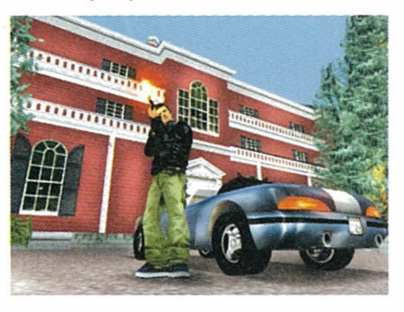
Grand Theft Auto 3 vous proposera pas moins de cinquante véhicules différents à conduire. Il y a en aura vraiment pour tous les goûts : voitures familiales, berlines de luxe, monospaces, fourgonnettes, bolides sportifs, camionnettes, camions, autobus, véhicules militaires, taxis, ambulances, bateaux… En fait, tout ce que vous pourriez croiser sur les routes américaines circulera aussi dans Liberty City – à l'exception des deux-roues, il n'y en a aucun dans le jeu. Certaines voitures sont très communes, vous en rencontrerez à tous les carrefours, d'autres sont plus rares, et il y aura des véhicules spéciaux à obtenir en passant certaines missions, comme un Humvee blindé imperméable aux balles. Les voitures sont toutes imaginaires, mais vous remarquerez vite des similitudes : une Sentinel fait penser à un constructeur allemand, la Landstalker rappelle une célèbre marque de 4x4, la Banshee et ses bandes blanches sur la carrosserie ressemblent beaucoup à un légendaire bolide américain… En plus de leur design, les voitures seront aussi très différentes dans leur comportement physique. Une fourgonnette pourra encaisser pas mal de dégâts avant de flamber, mais elle se comportera comme un veau sur la route et ne permettra pas d'échapper facilement à la police. En revanche, certaines voitures très nerveuses, mais plus fragiles, permettront de conduire pied au plancher en passant tous les virages au frein à main, un vrai bonheur lorsqu'on maîtrise la manœuvre.

sans aucun problème, ce qui favorisera la sensation d'immersion. Pour ce qui est de la modélisation des personnages, sans être à la hauteur de ce qui se fait de mieux dans les shoots 3D, elle devrait être tout à fait correcte, avec une excellente utilisation de la Motion Capture, particulièrement dans les scènes intermédiaires qui expliquent le scénario. Les bagnoles, les stars du jeu, seront, elles, magnifiquement rendues. On admirera le reflet de la lumière sur leur carrosserie, les dizaines de points de déformations lors des chocs, les mouvements du châssis dans les virages ou sur les freinages… Je vous ai fait un encadré à leur sujet, allez-y, jetez un œil. Ah j'allais oublier, je ne peux pas vous parler de la réalisation sans évoquer l'extraordinaire gestion de la météo et du cycle jour/nuit. Comme le jeu ne se déroulera pas en temps réel (une heure de GTA3 correspond à une minute de la vraie vie où l'on s'ennuie), on aura le droit à une multitude d'ambiances différentes, genre brouillard au petit matin, crépuscule sous la pluie, pleine journée ensoleillée… Et là, il ne s'agira pas d'un simple changement de textures du ciel, toute la palette de couleurs se transformera, les lumières de la ville s'allumeront, la visibilité sera plus ou moins bonne, etc.

IL NE MANQUE que Chérie FM

Toujours au rayon réalisation, il me paraît indispensable de consacrer un paragraphe à ce qui est trop souvent le parent pauvre du jeu vidéo : la bande sonore. Là, comment dire… GTA3 sur PC devrait bénéficier, à l'instar de sa version console, de la bande sonore la plus travaillée et la plus drôle que vous n'ayez jamais entendue. Les voix tout d'abord : elles seront en anglais et, pour une fois, n'ont pas été enregistrées par trois stagiaires de l'école d'art dramatique de Bousigny-sur-Moselle. Les développeurs se sont offert les services d'une meute d'acteurs hollywoodiens, parmi lesquels Joe Pantoliano (de la série The Sopranos), Michael Rapaport (il jouait dans « Le Sixième Jour » avec Schwarzy) et Franck Vincent, un des meilleurs seconds rôles dans « Casino » et « Les Affranchis » (non, rien à voir avec celui qui chante « Alice ça glisse »). Y a pas à dire, ça s'entend dès le premier dialogue, on a presque l'impression de se retrouver devant une scène de film de Scorsese. Mais mieux encore, il y aura des radios qui beuglent dans les baffles des voitures qu'on dérobe. Liberty City possède une dizaine de stations, chacune avec un thème particulier : reggae, techno, musique classique, tubes commerciaux, talk-shows… En tout, il y en a pour trois heures d'enregistrement, et c'est trois heures de bonheur. Nous aurons droit aux immondes chansons des années 80 de Flashback FM, aux jingles ringards de LIPS 106, aux morceaux de Pavarotti sur Classic Radio, à des dizaines de pubs stupides, à des dialogues complètement débiles sur Chatterbox, au boum-boum assourdissant sur Rise FM… Ces radios rajouteront énormément à l'ambiance du jeu, à tel point que le premier geste que vous ferez sûrement en prenant le volant d'une bagnole sera de régler l'autoradio sur votre station préférée, comme finissent par le faire tous les intoxiqués de GTA3.

Le jeu commencera dans un quartier miteux, mais se terminera chez les nantis de Liberty City.





Selon la gravité du crime qu'on vient de commettre, matérialisé par une échelle qui va de une à huit étoiles, la police sera plus ou moins agressive. Au-delà de quatre étoiles, il est conseillé de ne pas parader en plein centre-ville.





Cette ère est celle des royaumes, des héros, de la magie et des aventures fantastiques. Cette ère est celle de Grandia. Entrez dans ce RPG de légende et aidez Ryudo à combattre les forces du mal et à affronter son passé.

Disponible sur PC et PlayStation® 2 à partir du 28 mars



PlayStation® 2

PC CD-ROM

www.ubisoft.fr





La grande QUESTION DES contrôles de jeu

Sur PlayStation 2, les joueurs se sont plaints du système de visée vraiment peu pratique qui obligeait à se tordre les phalanges pour passer rapidement d'une cible à l'autre au gamepad, lors de l'utilisation des armes. Il me semble que cela devrait s'arranger sur PC, puisque le maniement sera beaucoup plus classique. À pied, ce sera comme pour un shoot 3D, c'est-à-dire souris + clavier, avec les touches fléchées pour faire du straffing, le bouton 2 de la souris pour accélérer la course, un petit viseur à la Quake, etc. Les voitures pourront se conduire à la souris (j'ai essayé, ce n'est vraiment pas pratique), au clavier (impeccable) ou avec un bon joypad, ce qui devrait être la meilleure solution. En fait, j'ai été vite rassuré, je pensais que le passage des contrôles type console à ceux du PC seraient bordéliques, mais le jeu se révèle en fait plus maniable et plus précis sur nos machines, particulièrement lors des fusillades contre plusieurs ennemis (qui viraient au cauchemar sur console).

Un public averti en vaut deux

Cela va sans dire, mais ça va quand même mieux en le disant, Grand Theft Auto 3 est un jeu qui sera réservé à un public adulte. Outre la profonde immoralité du scénario, il faut vous prévenir qu'on passe une bonne partie du temps de jeu à écraser des badauds innocents en grillant des feux, à tirer sur des flics, à récupérer des cargaisons de marchandises illégales, à voler des bagnoles, à aider des politiciens ou des flics véreux, et qu'il est même tout à fait possible de tabasser une vieille dame à terre avec une batte de base-ball avant de lui voler ses économies. Grand Theft Auto 3 sera donc destiné aux seules personnes capables de comprendre qu'il ne s'agit là que d'un jeu vidéo plein de cynisme d'un film de gansters dont vous êtes le héros et certainement pas d'une quelconque apologie des comportements criminels. En tout cas, moi, je viens d'y jouer une bonne centaine d'heures, et ça ne m'a même pas donné envie de me garer sur les passages cloutés.



Les textures promettent d'être d'une variété incroyable, il y en aura une pour chaque building, pour chaque immeuble, pour chaque devanture de magasin.



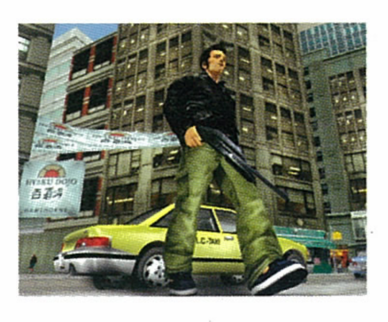


La modélisation des voitures et le soin apporté à leur modèle physique devrait être un des points forts du jeu.

L'avertissement DE LA FIN

A priori, tout semble bien en place pour que ce titre, qui est déjà considéré comme un jeu d'anthologie sur PlayStation 2, suive la même carrière sur PC. GTA3, n'ayons pas peur de vous le dire, soyons oufs, malades et cramés de la cheutron, a le potentiel pour devenir un des très gros hits PC de cette année 2002. La liberté d'action, la richesse de l'environnement, l'excellente conception de chacune des missions, l'ambiance sonore extraordinaire, il y a de quoi nous plonger dans une transe extatique pour des semaines. Je vais tout de même terminer sur un gros avertissement, avec un gyrophare rouge et plein de points d'exclamation de chaque côté : il se peut que GTA3 demande une configuration assez balèze pour tourner correctement. Rockstar nous l'a présenté sur un Pentium 4, 2 GHz avec GeForce3, et le jeu tournait à quelque chose comme 25-30 images par seconde en 1024x768, 32 bits et tous les détails à fond. Ce n'était pas une version finale, il y a sûrement encore de la place pour l'optimisation, mais j'ai un peu peur que les possesseurs de « petites » bécanes (en dessous de 1,2 GHz) ne puissent pas profiter pleinement de la beauté bétonnée de Liberty City. L'éditeur nous promet un test pour le numéro de juillet/août, nous sommes à peu près certains que le jeu se trouvera en magasin avant sa publication, alors il sera peut-être prudent d'attendre d'en savoir plus sur les exigences matos du GTA3 avant de bondir dessus.





"Ce jeu s'annonce comme un bijou"

PC JEUX





"Génial 8.4/10"

GAMESPOT.COM



"Fortement recommandé"

GAMESDOMAIN.COM

- **UNE PRISE EN MAIN IMMÉDIATE ET INTUITIVE**
- **LA MEILLEURE I. A. DU GENRE**
- **UN UNIVERS CAPTIVANT : 200 UNITÉS, 100 SORTS, 4 CAMPAGNES POUR 150 HEURES DE JEU**
- **BONUS : 20 MISSIONS SOLO ET 1 ÉDITEUR DE CARTES**

Partenaires officiels





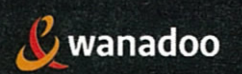








Distribué par

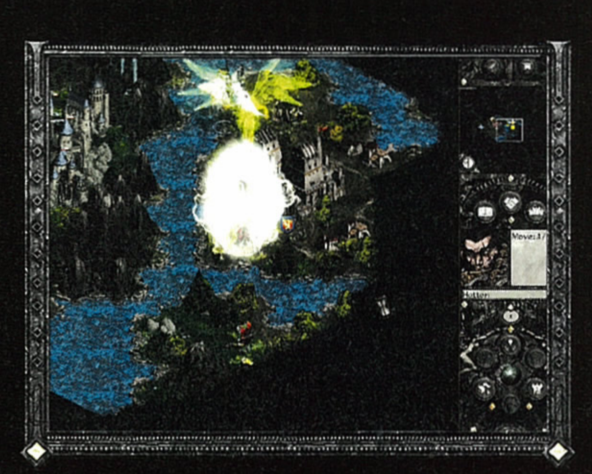


"Rares seront les amateurs du genre qui ne seront pas scotchés au jeu"

GAMEKULT.COM









DISCIPLES II
DARK PROPHECY

LA RÉFÉRENCE DE LA STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR

Démo, vidéos, screenshots et wallpapers sur

http://disciples2.arxeltribe.com



RioNs par 25 mèTres de foNd



Grâce à l'avancée de la science, un nouvel espoir naît pour les amateurs de plongée sous-marine ou les surfers. Le shark shield est un petit boîtier électronique conçu pour maintenir les requins à une distance de 5 m. Il fonctionne un peu à la manière d'un anti-moustique, c'est-à-dire en émettant des ondes. J'ai hâte qu'on me raconte le premier festin d'un grand requin blanc qui se sera retrouvé face à un utilisateur de piles rechargeables.

DITO

Cyrille Baron

Depuis maintenant 68 numéros, j'essaie dans cet édito de vous surprendre en étant si possible rigolo. C'est pas pour me vanter mais là, je crois que je tiens un bon gag. Hop, je ne résiste pas au plaisir de vous livrer ça tout de go - si j'ose dire : je quitte Joystick.
Demain dès l'aube, quand le soleil blanchit la campagne, je partirai. Après-demain dès l'aube, quand le soleil blanchit la campagne, je dormirai. Après après-demain dès l'aube, quand le soleil blanchit la campagne, j'irai me coucher. Oui, je me décale assez vite. Douze ans passés à Joy dont la moitié comme Rédac' Chef alors que je déteste les jeux vidéo, ça a été bien long. Toutes ces années durant, j'ai sincèrement essayé de comprendre le phénomène « jeu vidéo ». Désolé, mais je ne vois pas quel plaisir vous pouvez trouver à rester des heures devant deux traits blancs qui se renvoient un petit carré, blanc lui aussi, en faisant « blip ». Allez, à plus.

Télex

2015 vient de mettre en ligne l'éditeur de niveaux officiel pour Medal of Honor. D'ailleurs, on vous l'a mis sur le CD de sharewares de ce numéro. Allez, hop, au boulot, modélisez-moi tout le sud de Melun, vous avez deux heures.

70 000 disquEttes

InPhase Technologies vient de présenter un nouveau format de CD inscriptible capable de stocker 100 Go sur une seule face. Sa commercialisation est prévue pour fin 2003. www.inphase-technologies.com

ADS Hell

France Télécom continue d'imposer son monopole en freinant par tous les moyens l'ouverture de la boucle locale à ses concurrents, mais soigne au moins ses clients ADSL. Pour l'été, notre opérateur téléphonique national annonce une baisse de 20 % sur les tarifs de l'accès à Internet haut débit. L'abonnement mensuel devrait passer d'un peu plus de 30 euros à 25 euros pour le classique 512kb/s, et 55 euros pour le Netissimo 2 à 1024kb/s. Une nouvelle offre un peu bidon devrait aussi voir le jour : un accès à 128kb/s pour 20 euros. Aucun intérêt, vu que la vitesse est vraiment minable pour une ligne qui se veut haut débit, et que pour 5 euros de plus, vous avez le 512 kb/s, autrement plus agréable.

À Suivre

Spirit Death est un projet développé par une bande de jeunes Français qui recrutent. Contrairement à nombre de projets « en cours », celui-ci semble avancer régulièrement. Le thème de ce jeu 3D est futuriste avec un background un rien japonisant.
À suivre donc. Le site du jeu au www.spiritsdeath.fr.st/



Quel gros blagueur ce Steve Jobs. L'année dernière, histoire de jouer le patron généreux, il avait monté un beau coup de pub en annonçant qu'il ne s'était alloué qu'un dollar de salaire pour toute l'année, une sorte d'autopunition pour les résultats décevants de Apple. Manque de bol, la commission boursière américaine a révélé qu'en fait, il s'est goinfré comme jamais en empochant, sans le crier sur les toits, un énorme paquet de stock-options d'une valeur de 37 millions de dollars. En prime, il a aussi eu droit à un joli jet privé de 43,5 millions, ainsi que les 40 millions de dollars qui vont avec pour payer les taxes. Et pendant ce temps-là, Steve Wozniak mange des nouilles.

SteVe la mAliCe



TÉLEX

À Gardaí, en Irlande, une femme a découvert que la maison qu'elle louait était criblée de caméras cachées. C'est en prenant sa douche que la locataire a été intriguée par une petite lumière rouge dans un coin. La possibilité que les films aient étés diffusés sur Internet est sérieusement étudiée.


Yann Dupont

3D Version Française

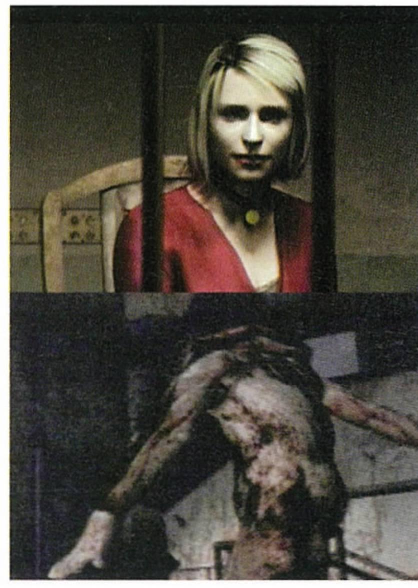
3DVF.com, C'EST UN SITE QU'ON AIME BIEN, ALORS ON LEUR FAIT DE LA PUB GRATOS, COMME ÇA, DANS UN MAGAZINE LU PAR 850 MILLIONS DE LECTEURS DANS 125 PAYS, SANS MÊME DEMANDER UN PETIT DESSOUS DE TABLE COMME ÇA SE FAIT D'HABITUDE. C'EST UN « MAGAZINE 3D ONLINE » DÉDIÉ À TOUT CE QUI TOUCHE DE PRÈS OU DE LOIN L'IMAGE DE SYNTHÈSE. ILS ONT UNE GALERIE D'ŒUVRES D'ARTISTES FRANÇAIS PLUTÔT IMPRESSIONNANTE, ET COMME ON EST DES GROS RUSÉS, ON A DEALÉ AVEC EUX POUR VOUS METTRE CHAQUE MOIS QUELQUES-UNES DE CES JOLIES CRÉATIONS SUR LES CD JOYSTICK. PASSIONNÉS D'IMAGES DE SYNTHÈSE OU CHASSEURS DE FONDS D'ÉCRAN, JE VOUS REFILE L'ADRESSE : www.3DVF.com

Au pAys de la malBoUffe

Trevor Chan, créateur du génial Capitalism, se penche sur la simulation de restaurants, un problème épineux toujours repoussé ou mis de côté par les développeurs les plus fameux à cause de problèmes d'éthique dont j'ose à peine vous parler. Comme une bonne idée ne vient jamais seule, son jeu fera en fait partie intégrante de la série des Sims et intégrera les fameux petits personnages. Décidément, le jeu de Maxxis se répand comme l'ebola parmi les plus grands développeurs, puisque Sid Meier lui-même a sacrifié au rituel avec son Sim Golf. On pourra donc ouvrir un bistro, franchiser nos chaînes de restos grecs, devoir affronter les consommateurs mécontents, se battre avec la concurrence, ou encore ouvrir un restaurant français où nos plus grands cuistots pourront, comme ils le font ici, cracher en cuisine dans les repas des riches Américains qui... ok, je me tais avant de ruiner nos ressources touristiques.

AdApTatiOn des meMbrEs

La dernière adaptation de jeu en film est celle de Silent Hill. Comme Resident Evil, il s'agit d'un titre PlayStation. Une adaptation de Silent Hill 2 au ciné ne serait-elle pas cependant trop violente ? Ce gros bonhomme à tête de pyramide de fer et qui traîne un couteau de boucher de 80 cm de long derrière lui ne serait-il pas un peu trop « hot » pour éviter au film une interdiction aux moins de 13 ans ?



DiplomAtie et indemniTés

Le mois dernier, nous nous faisions l'écho de la brouille judiciaire entre Interplay, racheté par Titus, et Brian Fargo, l'ancien PDG, fondateur et génial créateur de Wastelands (jeu qui a préfiguré Fallout). Ce dernier était attaqué par ce qu'on appelle là-bas « la mafia française » pour des raisons assez floues. Toutefois, il semble que la brouille ait cessé (comprenez : des mouvements d'argent ont été effectués). Les deux protagonistes n'en peuvent plus d'éloges sur l'un et l'autre, et j'ai comme l'impression que cela suinte l'hypocrisie à grosses gouttes. Mais écoutez plutôt : « Brian est l'un des pionniers de l'industrie qui a été capable de pousser cette dernière dans son état actuel : une vrai forme d'art du divertissement et une industrie mondiale. » Fargo lui répond, conciliant : « Je ressens le fait d'avoir pu me mettre d'accord avec Hervé Caen comme un réel accomplissement. Interplay continuera à avoir du succès dans le futur et je souhaite à Hervé le meilleur. »



Bill Potter

La dernière mode pour s'attaquer à Microsoft semble être la jeunesse, et particulièrement Harry Potter. Aux États-Unis, plusieurs fabricants de PC voulaient développer un pack PC Potter en collaboration avec AOL, qui aurait intégré des browsers et un système customisé ou aurait reproduit la tronche du petit magicien un peu partout. Seulement voilà, Windows sur PC ne laisse pas grande place à une customisation aussi audacieuse. Résultat : une raison de plus de râler. Quel dommage, j'aurais voulu l'avoir mon petit chapeau pointu à la place de mon disque dur et le pointeur de ma souris en forme de chouette de cinquante pixels de côté.



Télex

Apple vient d'annoncer la vente d'un demi-million de Mac équipés de graveurs de DVD.

ADD ON
Vs Predator

L'excellent Alien vs Predator 2 va bientôt bénéficier d'un add-on, Primal Hunt. Voici d'un coup d'un seul toutes les nouveautés prévues : neuf nouvelles missions solo (trois par espèce), quatre nouvelles cartes multijoueurs, cinq nouvelles armes, deux nouvelles créatures, un nouvel environnement de jeu (les Ruines du Predator) et une réponse aux questions que se sont posées les joueurs à la fin de la campagne solo. Le tout devrait être vendu autour de 20 euros et sortira le 4e jour après la pleine lune de la 8e semaine sacrée du calendrier inca (ça tombe le 3 lapin, ndrc). Chez nous, ça fait juillet.

SUPINFOGAME : sur les starting blocks !

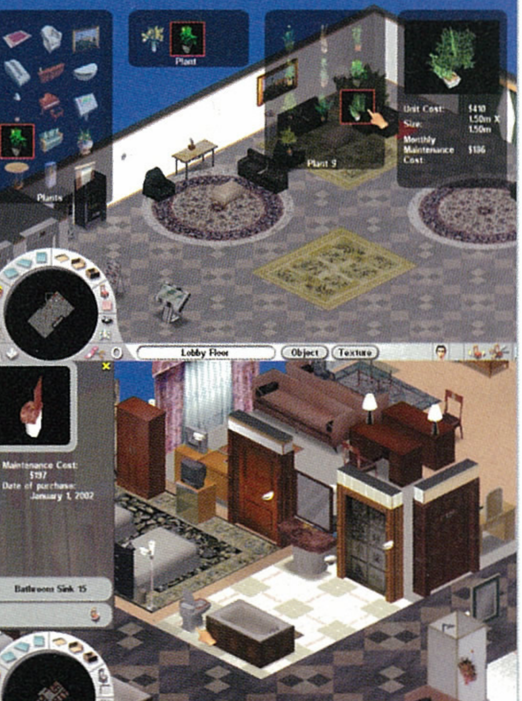
Attention : la première école française de formation au game design ouvrira ses portes en octobre prochain à une vingtaine d'étudiants triés sur le volet. L'objectif : former à l'art de faire des jeux. Des bons jeux. Des vrais jeux. Hourra ! La France regorge de super bons graphistes et de super bons codeurs, sauf qu'il y a tellement peu de bons jeux pour exploiter tout ce potentiel que c'en est écœurant. Alors les pauv' graphistes et les pauv' codeurs en sont réduits à s'expatrier ou à ruminer leur frustration en bossant sur des projets qui ne rendront jamais hommage à leur talent. Bref, telle qu'elle se présente, cette école est une vraie bénédiction pour tout le monde : bien que l'enseignement fasse la part belle aux cas pratiques, Supinfogame ne prétend pas former des techniciens, mais développer une culture, éveiller des sensibilités, faire s'épanouir des vocations. Bref, elle entend donner à ceux qui ont envie de faire des jeux les moyens de comprendre leur médium, ce qui leur permettra de bâtir de solides gameplays. Ou, pour ceux qui sont plus branchés gestion et management, de devenir de vrais bons producteurs.

Détails pratiques : basée à Valenciennes, Supinfogame est la petite sœur de la prestigieuse Supinfocom (www.supinfocom.fr), mondialement réputée pour ses infographistes de la mort qui tue. La formation Supinfogame durera deux ans et elle s'adresse à des étudiants minimum Bac + 2, ou ayant travaillé au moins trois ans dans une entreprise de jeux vidéo. Pour faire partie des vingt petits veinards de la première promo, il faudra être fortement motivé par la création de jeux vidéo et le prouver en remplissant un dossier fort justement nommé « dossier de motivation », que vous pourrez demander en écrivant à :

supinfogame@valenciennes.net ou à
SupInfoGame
10 avenue Henri Matisse
59300 Aulnoy Lez Valenciennes.

Ah, un dernier petit détail : la date limite des inscriptions est le 1er juin 2002 !
Go, go, go !





Fleurs, sofas, lampes, il ne faut rien laisser au hasard pour que votre hôtel se révèle comme le second chez-soi de votre clientèle.

HOTEL GIANT

GENRE
Sim hôtel

ÉDITEUR
JoWooD Productions

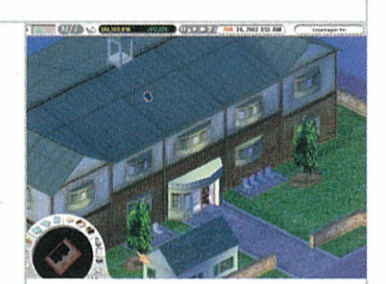
DÉVELOPPEUR
Enlight Software

SORTIE PRÉVUE
Juin 2002

Gérer son hôtel... Voilà un pari fantastique à relever, qu'il s'agisse de la pleine ou de la morte saison. L'été, vous vous dévouez aux hordes de touristes, tandis que l'hiver, vous devez survivre à l'enfermement dû à la neige. Cela dit, n'allez pas imaginer un hôtel à la Shining : votre rôle sera surtout d'assurer un remplissage conséquent des chambres, pas de manier la hache. Hôtel semi-luxe, luxe ou grand luxe, le palace idéal est synonyme de vacances et de paresse. Le plus souvent, il vous suffira de suivre vos envies pour satisfaire la clientèle et la garder le plus longtemps possible dans vos murs. Piscine, SPA, massage, le luxe et la qualité semblent essentiels pour y parvenir. Alors vous devrez jouer au décorateur, habiller vos murs de riches tapisseries, couvrir vos sols de marbre et donner la touche finale qui fera accourir du monde entier les voyageurs les plus riches. Mais pour réussir à connaître le succès, vous devrez posséder la rigueur du parfait gérant : prévenir les souhaits des jeunes amoureux, offrir à l'homme d'affaires toutes les fonctionnalités de son bureau, scruter les désirs et y répondre en les observant continuellement. Le métier ne ressemble guère à une sinécure. Heureusement, l'interface que l'on vous propose paraît être suffisamment limpide pour vous faciliter la vie et engranger au plus vite un trésor de guerre pour étendre votre empire au monde entier. Mais attention, tout se paye, et la douloureuse vous sera présentée régulièrement. Reste à voir si le jeu final sera palpitant de bout en bout (si vous êtes branché STR, je ne le sens pas trop, là, ndrc).

Kika

Je n'ai pu résister à la sortie du bain. Eh bien oui, vos clients se lavent en caleçon. Les règles du « politiquement correct » sont respectées pour le malheur des voyeurs.





L'interface semble bien conçue : un panneau vous permettra d'avoir un résumé complet sur les capacités d'une chambre ainsi que sur l'humeur de l'occupant.



Chastedoids

¡¡¡ATARI!? ¡¡¡MAIS, C'ÉTAIT L'ÉPOQUE DES ORDOS À GALÈNES, ÇA !

PUTAIN, ÇA NE NOUS RAJEUNIT PAS !

Il y a un an ou deux, j'avais écrit une news concernant Atari qui recherchait le champion incontesté d'Asteroids (avec 41 336 440 points en 1982). La firme voulait lui remettre un trophée et tout et tout. Il échappait curieusement aux recherches nationales lancées sur plus de 1 500 radios et magazines. Le 20 mars dernier, la longue enquête s'est enfin terminée, et l'award du meilleur joueur d'Asteroids a enfin pu être remis à Scott Safran par contumace car celui-ci est décédé en 1989. Il a chuté du toit de sa maison en tentant de récupérer son chat. C'est idiot qu'il n'ait pas pensé à le faire descendre en lui tirant dessus avec un petit laser.

Gagnée d'avance

Il paraît que la guerre des browsers reprend. Malgré la domination de Microsoft dans ce domaine, la concurrence n'a pas encore désarmé. Netscape, tout d'abord, est en train de faire un retour grâce à AOL, qui va désormais en faire le browser livré en standard pour toutes ses offres. Mozilla ensuite, le browser Open Source au nom de fromage, et de gorille, va bientôt arriver à sa version finale 1.0 après trois ans de développement. Là-dessus, Opéra continue de gagner régulièrement des utilisateurs. M'enfin bon, Internet Explorer 6 a lui tout seul avalé 30 % du marché ; les versions 4 et 5 en font à peu près autant. Microsoft n'a pas fini d'avaler.

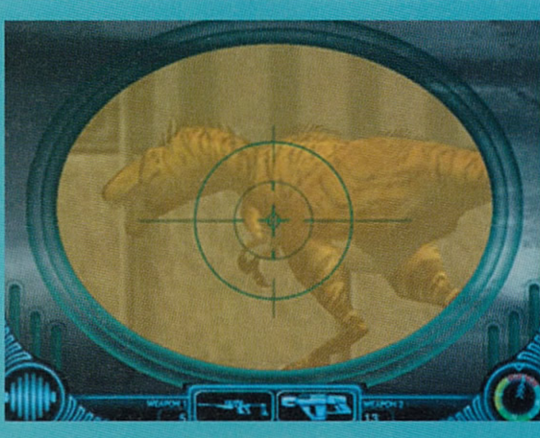
Format papal

Le JPEG, ce format de compression d'image qui nous a fait économiser des milliards d'octets de téléchargement depuis sa naissance en 1990, va évoluer. Il va devenir le standard « JPEG2000 » et sera disponible d'ici quelques mois. C'est le fruit d'un travail coopératif entre des dizaines de chercheurs répartis dans de nombreuses universités. Comme on s'en doute, le JPEG2000 permettra d'obtenir des taux de compression plus importants, tout en maintenant une qualité d'image équivalente. D'ici quelques années, nous ne devrions donc plus voir de fichiers en .jpg, mais en .jp2, la nouvelle extension attribuée à ce format (comme le pape, ndrc).
Oui, c'est assez excitant.

AMD Intel inside

Intel a rendu publique la composition de son portefeuille d'actions boursières, et on y trouve quelques petites choses rigolotes. Par exemple, le géant du processeur a acheté pour 100 000 actions de son ennemi juré, AMD. Ça sent le conflit d'intérêts, tout ça… Intel possède aussi un million d'actions de son autre ennemi juré, Sun Microsystems… Là, je ne comprends plus rien à la logique capitaliste. Enfin, Intel a fait partie de cette foule de gogos à croire en Enron, la célèbre firme de trading énergétique en faillite depuis quelques semaines. Vous savez, c'est cette société qui affichait des bénéfices record en cachant ses dettes sur les îles Caïmans et en filant des pots-de-vin aux banques, aux comptables et aux politiques. À 220 000 actions, quand même, ça doit faire des dizaines de millions de dollars de pertes. Je ne sais pas qui s'occupe de faire les emplettes boursières d'Intel, mais faut qu'il parte en cure, vite.

Alien vs Dinosaures





Infogrames annonce la sortie prochaine de Carnivores : Cityscape, jeu de shoot à la première personne. On y incarne un chasseur du futur venu faire un safari sur Terre à l'époque du jurassique. À l'instar d'Alien vs Predator, deux camps peuvent être joués : humain ou dinosaure. Au vu des screenshots, l'esprit « chasse » très original et excitant des premiers volets semble avoir été abandonné au profit d'un FPS beaucoup plus classique.

Télex

Attention, amis croque-morts, Hitman 2 est repoussé à septembre 2002. Eidos nous sort l'excuse classique, ce serait pour donner plus de temps à l'équipe de développement afin de sortir un jeu vraiment parfait, blablabla…

Les villes, selon les préceptes capitalistes, se révèlent plus que sinistres. Vous n'êtes pas là pour assurer le bien-être des gens, vous êtes là juste pour produire et vendre.



INDUSTRY GIANT II

GENRE
Sim industrie

ÉDITEUR
JoWooD Productions

DÉVELOPPEUR
Nobilis

SORTIE PRÉVUE
Juin 2002

Et demain le monde : après l'hôtellerie, JoWood se lance dans l'industrie (voir Hotel Giant dans ce numéro, ndrc). L'ère de la révolution industrielle a sonné et vous êtes sur la ligne de départ. Avec un capital initial limité, vous devrez construire votre empire. Les découvertes technologiques vous aideront à devenir, au fil du temps, plus efficace, plus rentable et plus productif. Mais attention, il ne s'agira pas de bâtir des usines et autres exploitations dans le seul but d'admirer les nombreuses animations qui traduisent leur fonctionnement. Il faudra aussi les rentabiliser et devenir ainsi un économiste redoutable. Pas d'inquiétude à avoir sur vos débouchés, les consommateurs seront là, à votre portée, dans les villes. Il suffira d'installer vos zones marchandes à des points névralgiques pour assurer une rentrée d'argent continue. Bien sûr, vous devrez équilibrer leur salaire avec le prix de vos diverses productions pour faire tourner vos usines à plein rendement.
Plus de cent soixante produits de base seront disponibles. Le terrain et le climat influeront sur votre production. Une fois les exploitations construites, vous gérerez l'acheminement des denrées vers les usines de transformation pour les expédier ensuite aux divers marchés de la région par les moyens de transport les plus adéquats. L'interface épurée au maximum devrait vous faciliter la vie, en tout cas dans un premier temps. Reste à savoir si après votre expansion, la gestion de vos entreprises se fera toujours aussi aisément qu'au début.

Kika



Les différents niveaux de zoom vous paraitront bien utiles pour avoir une vue d'ensemble de vos réalisations.

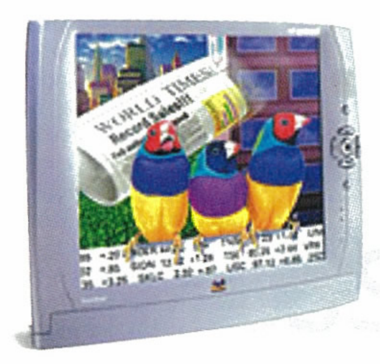




Rares sont les matières premières non intégrées au jeu : de l'exploitation des crocodiles à celle du pétrole, le choix est vaste.



DeSSouS de plat



Surfer dans mon canapé, surfer aux toilettes, au lit, surfer dans mon jardin cet été à l'ombre d'un parasol... j'en rêvais, Viewsonic l'a fait. Basé sur la technologie Mira de Microsoft, AirPanel 1000 est le premier moniteur tactile sans fil. Genre d'ardoise magique, l'AirPanel est tout simplement l'équivalent, pour les moniteurs, du téléphone sans fil. En gros, ça veut dire qu'on va en bousiller un par an en le laissant tomber par terre et en bavant des bouts de crêpe au fromage entre les boutons.
www.viewsonic.com/

Clavier LASER

Une firme israélienne a dévoilé au dernier CeBIT (un des plus gros Salons hardware du monde) le premier clavier virtuel. C'est en fait un petit projecteur qui affiche sur n'importe quelle surface l'image d'un clavier et détecte les mouvements des doigts de l'utilisateur. Regardez la photo, vous comprendrez mieux. Les applications sont multiples : ce clavier virtuel pourrait être utilisé avec les PDA, les téléphones mobiles, les Tablets PC, ainsi que dans les environnements stériles. Personnellement, tous les mois, mon grand plaisir est de passer une carte de visite entre les touches du clavier pour y ramasser de grosses touffes de poils, alors ce nouveau clavier ne m'excite pas plus que ça.

Télex

L'armée américaine vient de mettre au point le MRE, un sandwich « frais » pouvant être conservé trois ans à température ambiante. L'axe du mal n'a plus qu'à bien se tenir.

verbooké jusqu'en 2017

La Loi de Moore prétend que le nombre de transistors sur les circuits double tous les dix-huit mois. Elle s'est pratiquement toujours vérifiée depuis les débuts de l'informatique, mais certains experts et Raymond, un pote qui fait un DUT d'informatique, affirment qu'il ne sera bientôt plus possible de la suivre à cause de certaines limites physiques. Craig Barret, le PDG de Intel, n'est pas de cet avis. Il sort son portefeuille et pose 4,1 milliards de dollars sur la table, comme ça, cash, direction le secteur Recherche & Développement de sa firme. Avec ce chiffre record, il espère coller à la Loi de Moore pour les quinze prochaines années. Si vous pensiez que la course à la puissance allait s'arrêter autour des 2,2 GHz, bah vous vous trompiez.



PREND DU GALON

Hop là, trop d'la balle, trop l'bon kif, c'est clair, tranquille, wesh wesh, voici les premiers screenshots de Command & Conquer Generals, le futur rejeton de cette prestigieuse série de strat' temps réel. Ça claque grave, yo, trop cool, ça le fait. Le jeu mettra en scène, dans un futur proche, un conflit entre la Chine et les États-Unis d'un côté, et une vilaine organisation terroriste planétaire de l'autre, avec plein d'unités réalistes, des décors urbains et, pour la première fois dans un C&C, un environnement en full-3D qui a l'air de casser la baraque. Ça devrait arriver pour Noël 2003, ça va être trop d'la balle (c'est clair). Wesh wesh.

C&C

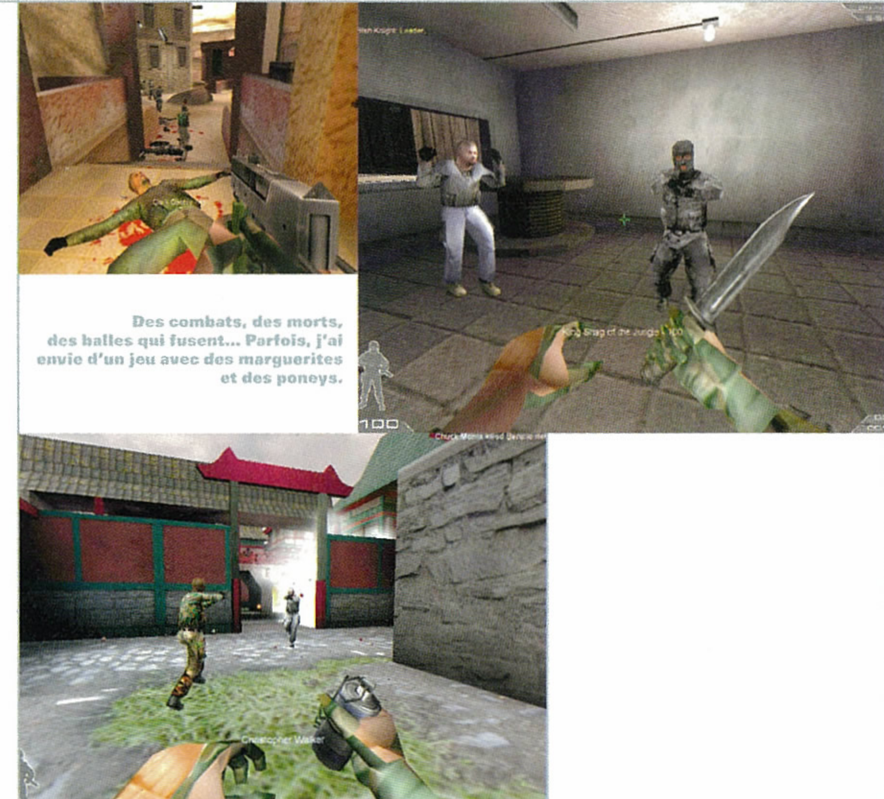


La Xbox, c'est pas gagné

Premiers toussotements pour la Xbox : Reuters a rapporté l'analyse de deux pontes de Wall Street prévoyant que Microsoft n'atteindrait pas ses objectifs de 4,5 millions de machines vendues dans le monde à la mi-2002. Flextronic, qui fabrique les consoles dans ses usines pour le compte de Microsoft, aurait déjà dû ralentir la production à cause d'une demande moins forte que prévu. À côté de ça, Sony ricane en annonçant avoir mis au point une nouvelle technologie de fabrication de son Emotion Engine (le cœur de la PS2) en 0.13 micron, qui va permettre au constructeur japonais de tripler la cadence de fabrication de ses machines. Les PS2, elles, se vendent comme des petits pains.

Le Litech est un moteur qui fait parler de lui, trop peut-être. Il faut dire qu'à de rares exceptions, les jeux que j'ai vus tourner dessus sont très insatisfaisants question qualité visuelle, et passablement lents. Toujours est-il que Litech a présenté récemment le Triton System, qui va faire tourner TRON 2.0 basé sur la vieille (mais ô combien bonne) licence de ce film de Disney sorti en 1983. Triton est en fait une version améliorée du moteur Jupiter dont on vous causait le mois dernier. Au programme, un moteur 1re et 3e personne, des physics intégrées, notamment pour les véhicules, ce qui servira à fabriquer les Light Cycle (les motos qui laissent des traînées de lumière qui foutent la honte à tous les motards) de Tron. Pour le moment, on ne sait pas grand-chose sur le thème, le background, ou même sur le gameplay de ce jeu, encore que je le devine un peu.

Le GraNd rEtoUr Du FrIsbeE



Des combats, des morts, des balles qui fusent... Parfois, j'ai envie d'un jeu avec des marguerites et des poneys.

Ces gros rusés de chez Sierra avaient ouvert le bal en commercialisant deux mods qui étaient, à l'origine, gratuits : Counter-Strike et Gunman Chronicles. Infogrames leur emboîte le pas avec Tactical Ops, excellent mod réaliste pour Unreal Tournament, qui aura bientôt les honneurs des têtes de gondoles, en version stand-alone et avec son packaging bien à lui.
Tactical Ops, pour ceux qui n'y ont pas encore goûté, a fait partie de la meute de clones de Counter-Strike qui a envahi nos parties réseaux l'année dernière. Le principe est exactement le même : une équipe de terroristes, une équipe de flics, des situations, des armes et une gestion des dégâts réalistes. On y retrouve aussi le même système d'achat en début de mission, où l'on peut dépenser en flingues, munitions et autres équipements spéciaux l'argent gagné dans les rounds précédents.
Le vétéran de Counter-Strike se sentira comme à la maison.

GENRE
Shoot tactique

ÉDITEUR
Infogrames

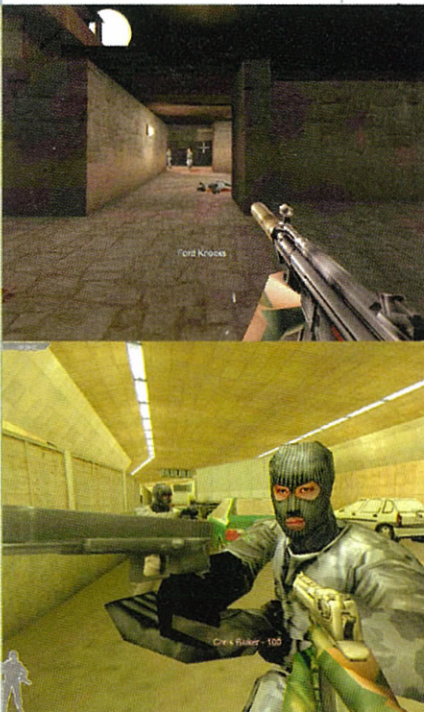
DÉVELOPPEUR
Kamehan Studios

SORTIE PRÉVUE
mi-2002

Tactical Ops : Assault on Terror

Bien sûr, il va falloir motiver le chaland pour mettre la main au portefeuille. Par rapport à sa version gratuite, qui restera d'ailleurs disponible sur le Net et sera entièrement compatible avec la version commerciale, Tactical Ops proposera l'habituelle flopée de nouvelles cartes (on en annonce sept, parmi lesquelles un port suédois et un village minier mexicain), de nouvelles armes, de nouvelles skins, et divers ajouts plus ou moins importants (musiques, HUD retravaillé...). Surtout, le jeu proposera une vraie partie solo : il sera possible de jouer avec des bots, mais aussi de faire une véritable campagne de missions. Dans ces missions, qui se dérouleront sur les niveaux multijoueur, il faudra remplir des objectifs classiques, par exemple ramener des otages à un point d'extraction, en étant seul contre les terroristes. Après en avoir fait quelques-unes sur la version alpha fournie par Infogrames, j'avoue que j'ai un petit doute sur leur intérêt. M'enfin on verra ça plus en détail avec la version finale. Un petit mot sur la réalisation pour terminer. Celle-ci s'annonce tout à fait correcte, avec une bonne utilisation du moteur 3D de Unreal Tournament, des textures travaillées et des animations convaincantes.

ackboo



Bien que le jeu ne se déroule pas aux sports d'hiver, il faudra vous attendre à voir beaucoup de bonshommes en cagoule.



Tactical Ops vous permettra de tenir en joue des otages innocents et soumis.



Chez vous en 2050

Les ingénieurs des laboratoires Bell viennent d'exploser un nouveau record de transmission de données : ils ont réussi à atteindre la vitesse de 2,56 terabits par seconde sur une liaison de 2 500 kilomètres. D'après ma calculette, c'est 40 millions de fois la capacité d'un modem ADSL classique. Cela préfigure des réseaux de demain, enfin plutôt d'après-demain, lorsque nos copines les fibres optiques auront remplacé les vieux tuyaux du téléphone, et que les derniers minitels finiront de brûler dans de gigantesques brasiers autour desquels dansera le peuple en joie.

Économique à l'usage

DiezelPower, j'avoue que je n'avais jamais entendu parler d'eux jusqu'à il y a quatre minutes. Tout ce qu'on en sait, c'est qu'ils ont des développeurs à Tokyo, à Nice sur la Côte d'Azur et à San Francisco. C'est d'ailleurs ce studio qui va s'occuper du premier gros projet de ces rouleurs au gasoil, Blowout. Un jeu de shoot à la troisième personne que ses créateurs présentent comme un mélange de Doom, Abuse et Starship Troopers. Les premières photos d'écran laissent présager d'une réalisation technique assez impressionnante, avec une gestion de la lumière qui n'est pas sans rappeler celle du futur Doom 3. Pas de date de sortie annoncée, mais moi je mets 10 euros sur fin 2003.



Le MP3, un problème marginal

Les plus gros fabricants d'autoradios, Aiwa, Alpine, Audiovox, Blaupunkt, Clarion, JVC, Kenwood, Panasonic, Pioneer et Sony, se lancent sur le marché des autoradios MP3. 150 morceaux sur un CD gravé ou, pour les modèles avec disque dur, 2 000 albums. Peut-être les éditeurs de musique ont-ils raison de prendre le MP3 à la légère. Peut-être aussi sont-ils déjà morts et ne s'en sont-ils pas encore rendu compte.
http://mp3car.com/

Télex

Le nombre d'immatriculations de start-up sur le premier trimestre 2002 est en forte diminution : 186, contre 356 à la même période en 2001, soit une baisse de 48 %. Je ne suis qu'à 4 % étonné.

Le portable des muets

NTT Docomo, le géant de la téléphonie mobile nippone, bosse actuellement sur un prototype de portable capable de lire sur les lèvres des utilisateurs. Au début, je croyais que c'était de la magie noire, mais en fait non : le système est basé sur des capteurs qui détectent les signaux électriques émis par les muscles de la bouche lorsqu'ils se contractent. Comme ça, plus de connards qui beuglent dans leur téléphone pendant toute une séance de ciné, ils n'auront qu'à bouger leurs petites lèvres pour que ça soit traduit en voix de synthèse. Un vrai progrès, quoi, surtout si la personne appelée se trouve en boîte de nuit... hum !

Enfin un vrai JEU



Fallout Fantasy, c'est deux mots magiques qui sont apparus dans les plannings de Black Isle Studios et un jeu prévu pour le quatrième trimestre. Il sera présenté à l'E3 le mois prochain, ce qui nous donnera l'occasion de vous en dire plus puisqu'on ne connaît absolument pas le contenu du jeu. Certains pensent qu'il pourrait s'agir d'une version « light » de Fallout destinée aux consoles, mais il semble toutefois annoncé sur PC. Nombre de fans n'osent pas prononcer le nom « Fallout III » de peur de se prendre encore des remontrances de Black Isle, qui persiste à tenter de nous faire croire qu'ils ne sont pas en train de développer ce dernier. Comme s'ils pouvaient être cons à ce point (ou alors, c'est un mélange de Final Fantasy et de Fallout, ndrc).



Duke Nukem et l'écureuil magique

Tandis que Duke Nukem Forever se fait cruellement attendre, Sunstorm, nous présente Duke Nukem : Manhattan Project. Ne vous excitez pas trop vite, il ne s'agira que d'un jeu de plate-forme 3D. Rappelons, pour ceux que cette information n'aura pas suffi à calmer, que Sunstorm est le développeur de « Chasseur de Daim » 1, 2, 3 et 4, ainsi que deux add-ons plutôt médiocres pour Duke Nukem : « Duke Caribbean » et « Duke It Our IN D.C. ». C'est bon, vous êtes calmés maintenant ? Duke Nukem : Manhattan Project sera distribué par Ubi Soft dans la gamme Budget.
www.dukenukemmp.com/

J'aime bien l'idée de base de Jurassic Park : on crée des monstres et on envoie des touristes pour les nourrir... En se servant de ce principe plus souvent, c'est sûr qu'il y aurait moins de monde sur les pistes de ski ou sur les plages. Bon, évidemment, avant d'arriver à ce résultat, il faut les élever, les p'tits lézards de 12 m, avec plusieurs rangées de lames de rasoir en guise de dents. Alors voilà, afin de satisfaire cette envie tapie en nous qui nous pousse à envoyer autrui dans le hachoir d'un Tyrannosaurus Rex, Monte Cristo nous propose Dino Island.
En gros, le jeu reprend à la fois l'idée de base de Jurassic Park et celle de Theme Park. On doit construire un parc d'attractions dans lequel les visiteurs auront tout le loisir d'observer les ébats de plusieurs espèces de dinosaures, stégosaures, tyrannosaures, furonclosaures et autres monstrosaures.
Il s'agit cependant d'un Jurassik Parc édulcoré puisque là, il ne semble pas qu'un soulèvement massif des dinos soit prévu ; on ne s'attend pas à voir plusieurs cars de touristes disparaître dans le clap baveux d'une mâchoire dentée de pieux acérés et longue d'une dizaine de mètres. On se dit que c'est dommage, mais bon, le concept de la gestion d'un parc bourré de monstres du jurassique risque quand même d'être amusant, même sans d'éventuelles victimes.

GENRE
Sim Jurassic Park

ÉDITEUR
Monte Cristo

DÉVELOPPEUR
Monte Cristo

SORTIE PRÉVUE
Juin 2002



Grand moment de bonheur paternel : donner naissance à une espèce inconnue, grâce aux joies du croisement génétique entre deux espèces.

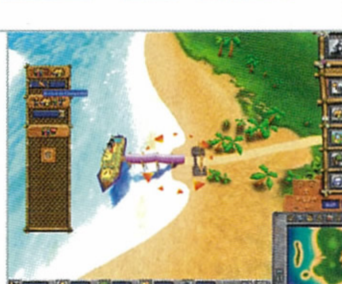


On devrait avoir le choix entre pas mal de constructions. Pour le moment, il n'est pas possible de savoir si on peut en découvrir d'autres durant le jeu, ou si, à l'instar de Theme Park, on peut en télécharger.

DINO ISLAND

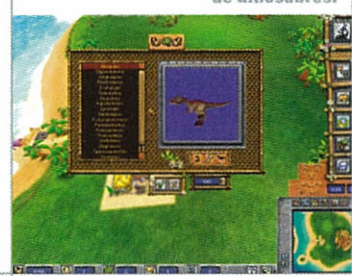
Le but avoué du jeu est de faire un maximum d'argent en installant un parc à dinos sur une série d'îles. On doit satisfaire les besoins primaires des visiteurs ainsi que leur curiosité malsaine. D'un côté, il faudra balancer des restaurants, des manèges, des jardins ou des fast-foods, tandis que de l'autre, il faudra ouvrir des parcs géants pleins de lézards pesant entre 2 et 36 tonnes, selon l'espèce. Certes, on pourrait se dire que, jusqu'à présent, on n'a qu'une variante d'un Theme Park, mais les gens de Monte Cristo ont pris soin de rajouter un peu plus de piment dans le principe, puisqu'ici on peut aussi se charger du patrimoine génétique des bestioles qu'on élève. En effet, il est permis de faire tout plein de mélanges entre les animaux, histoire de les rendre plus intéressants à regarder et donc de rendre le parc plus attractif. On peut, par exemple, bombarder de rayons radioactifs plusieurs de ces spécimens, histoire de les faire muter. On espère que le gameplay tiendra la distance. Réponse lors du test, le mois prochain.

Pete Boule



Le but n'est pas de donner du touriste à bouffer aux monstres, même si on en a très envie.

On aura un très grand choix entre plein d'espèces différentes de dinosaures.





La Game Boy avance

Dans la série « La conquête de l'inutile », un jeune homme s'est amusé à transformer sa Game Boy Advance en serveur Internet. Et il a parfaitement réussi. Il a bricolé lui-même la prise qui permet de connecter la petite machine de Nintendo au réseau, puis a programmé de ses mains la couche TCP/IP sur une cartouche flashable. C'est rudimentaire, la console se contente pour l'instant d'afficher « Welcome to my GBA » lorsqu'on s'y connecte. L'intérêt ? Aucun, mais c'est la classe. (www.fivemouse.com/gba)

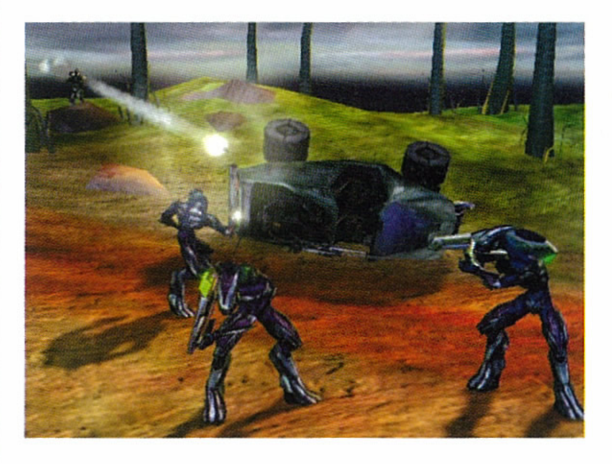
GaDgeT & TéléPORTATION

Activision vient d'annoncer Star Trek Elite Force II. Elite Force, c'était l'un des tout premiers jeux basés sur le moteur Quake III, et qui reprenait le thème de la série Star Trek Voyageur, qui a vu sa diffusion française interrompue il y a deux ans pour une raison absurde sur Canal Jimmy. Contrairement aux autres produits de la licence Star Trek, Elite Force est un Quake-like qui nous met dans la peau du chef de la sécurité de Voyager. Ainsi, on passe son temps à se téléporter sur des vaisseaux inconnus, à se battre çà et là et à vider les frigos des aliens. Quelques changements toutefois pour ce deuxième épisode, puisqu'on pourra se téléporter sur des planètes ou dans le vide de l'espace en gravité zéro, seul endroit où Ackboo et moi nous sentons à l'aise en société avec nos gros bides. On annonce aussi que le fameux « tricorder », l'espèce de calculette merdique que les héros tiennent dans la série en permanence, sera totalement fonctionnel. Pourvu que ça fasse la conversion en euros.



Télex

Les génies bienveillants qui développent Google viennent de mettre en service un moteur de recherche spécialement dédié aux sites relatifs à Microsoft : www.google.com/microsoft.html. Notons au passage l'existence de moteurs équivalents pour Mac et Linux : www.google.com/mac.html et www.google.com/linux.html.



Machine Afrique

400 000 euros : c'est ce qu'ont récemment perdu au total les 16 Américains qui ont répondu au mail d'un prétendu Nigérien. Celui-ci leur demandait de pouvoir stocker de l'argent sur leur compte pour le mettre à l'abri du gouvernement de son pays. Pour leur peine, il offrait à ses bienfaiteurs 10 % de la somme qu'ils abriteraient. L'escroc, qui court toujours, demande à ses victimes de lui verser au préalable des « petites sommes » correspondant à des taxes fictives, en promettant de verser, juste après réception de leur virement, des millions de dollars sur leurs comptes. L'année dernière, 10 000 Américains ont porté plainte après avoir été victime d'une fraude sur Internet, **pour un montant total estimé à 18 millions de dollars.**



Si le démarrage de la Xbox a été pour le moins discret en France, il n'en est rien du jeu Halo, qui motive à lui tout seul une majorité d'achats de la console. Halo, de Bungie Software, un développeur réchappé du radeau de la méduse ludique qu'est le Macintosh, s'est en effet vendu à un million d'exemplaires. Cela équivaut, d'après Crosoft, à six copies écoulées par minute, en fait bien moins que l'imprimante laser de la rédaction.

Halo booste les ventes

HEROES SUR LE DÉPART

Selon des rumeurs, New World Computing se débarrasserait de quelques employés (les plus pessimistes parlent de la moitié des effectifs du groupe). New World Computing avait crée un jeu génial sur Macintosh, King's Bounty, dont des générations de Heroes of Might and Magic ont hérité du gameplay. Ils pourraient bien, qui sait, ne pas passer le prochain hiver au désespoir de dizaines de milliers de fans éplorés.



SYBÉRIA

GENRE
À part

ÉDITEUR
Microïds

DÉVELOPPEUR
Microïds

SORTIE PRÉVUE
Fin mai 2002

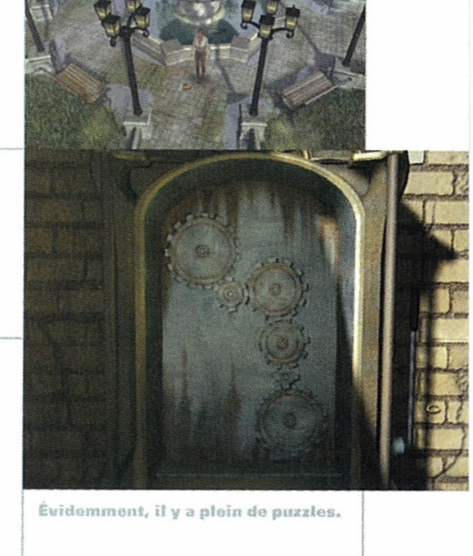
Microïds et Benoît Sokal (le dessinateur des BD Canardo, chez Casterman et le père de l'Amerzone) reviennent sur la scène du jeu vidéo avec Sybéria. Enfin, « jeu vidéo » serait bien inapproprié pour parler de Sybéria. Disons qu'il s'agit d'une nouvelle manière de raconter une histoire. Ici, pas de scores, pas de vagues d'assaillants, et encore moins de stratégie ou de tactique de terrain. Sokal lui-même, lors de la réalisation de son précédent « jeu », l'Amerzone, avouait qu'il recherchait, à travers les nouvelles technologies de l'image, une manière inédite de raconter des histoires. On peut d'ores et déjà dire qu'il a réussi son coup dans Sybéria. L'intrigue nous emmène dans un coin des Alpes, côté français, au milieu d'un village où le temps semble s'être arrêté. On incarne une jeune avocate new-yorkaise, Kate, chargée de négocier le rachat d'une usine d'automates. Évidemment, rien ne se passera comme prévu. Hans, un mystérieux héritier à qui la fabrique devait revenir s'il était encore en vie, refait surface au bout de cinquante bonnes années d'un silence de mort (d'ailleurs, tout le monde pensait qu'il était mort). Cet héritier-là donne de ses nouvelles de quelque part en Sibérie, d'où le titre. Ce qu'il faut savoir, c'est que durant tout le voyage imaginaire du jeu, le seul progrès technologique notable réside dans les automates. Ces derniers se sont construit une véritable « vie », et beaucoup d'habitants croient à l'existence d'une âme cachée dans leurs rouages. Le principe du jeu consiste à faire mouvoir un personnage en 3D temps réel dans des décors en pré-calculé. L'histoire avance donc au rythme des nombreux puzzles que l'on doit résoudre. On se retrouve ici dans un véritable conte moderne, dirigé par une très forte puissance graphique et onirique. La demoiselle est très bien animée, le background est extrêmement travaillé, chaque intrigue rencontrée est étroitement mêlée audit background. Les graphismes pré-calculés n'ont jamais été aussi fins et travaillés. Le personnage s'intègre parfaitement dans l'ensemble, et on espère que les trouvailles du moteur qui a été étudié pour Sybéria seront exploitées ultérieurement dans d'autres créations. Maintenant, si vous cherchez un pur jeu vidéo avec du fun, de l'action et de l'adrénaline, Sybéria n'est pas pour vous. Sybéria a une force onirique qui rend les gens rêveurs et contemplatifs, comme dans les contes de fées. On parcourt cette histoire comme on voyage dans une bande dessinée, dans laquelle on s'amuse à chercher la prochaine case, aux hasards de nos promenades dans ce monde bizarre et intemporel.

Pete Boule





Seul repaire temporel : on sait à quelle époque nous nous trouvons, grâce au téléphone portable de l'héroïne.



Évidemment, il y a plein de puzzles.

Il faut imaginer une ville entière, dont chaque petite tâche du quotidien est remplie scrupuleusement par des automates.





TÉLEX

Microsoft suspend ses poursuites pour piratage à l'encontre des cyber-cafés et autres clubs d'informatique russes et ukrainiens. À ce jour, 90 % du marché du logiciel est tenu par les pirates dans ces deux pays.



Orwell en rit encore

Un couple de Floride et leur gamin se sont portés volontaires pour être les premiers humains à se faire implanter une puce électronique contenant des identificateurs. La puce, grosse comme une pilule, peut être scannée pour retrouver des informations médicales par exemple. Leur fils de 14 ans affirme vouloir « surfer sur la vague du futur » grâce à cela. Et quelque temps après, on apprend qu'il possède un Macintosh.

L'Afghanistan, déjà !?



Normalement, on laisse au moins le temps aux blessées de sortir de l'hosto avant de refaire une guerre en jeu vidéo. Maintenant, chez Novalogic, ils n'attendent même plus que les batailles se terminent : Task Force Dagger, le prochain add-on à Delta Force Land Warrior, se déroulera en Afghanistan contre les derniers Talibans, avec des missions à Kandahar, Mazar-el-Sharif, et même dans les grottes de Tora-Bora à la recherche d'un célèbre barbu en dialyse. Je serais eux, j'annoncerais déjà un second add-on du genre « Irak Annihilation », puis un troisième qui s'appellerait « North Korea Overkill ». (Étonnamment, pas de « World Trade Center Simulator » en préparation. Les éditeurs américains ont encore un peu d'honneur. Enfin, entre Ricains, hein, ndrc)

LA TEMPÊTE QU'ON N'ENTEND PAS

Nival Interactive, ces sympathiques russkofs dont nous n'avions plus de nouvelles depuis la sortie de Etherlords, bossent actuellement sur un nouveau projet du nom de Silent Storm. Le chantier a débuté en septembre 2000, il ne sera pas achevé avant un an, ce qui fait quand même un sacré cycle de développement. Une de mes sources infiltrées dans le studio m'affirme que Silent Storm sera un jeu de plate-forme mettant en scène Tanya et Grishka, deux petits enfants slaves blonds qui devront traverser une usine de tracteurs sans se faire décapiter par les méchants ouvriers syndicalistes. Une autre source, moins sûre, me dit à l'inverse qu'il s'agira d'un jeu de combat tactique se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale, avec 40 mercenaires à commander, 75 armes réalistes, 6 classes de persos, un environnement 3D avec des buildings entièrement destructibles et un moteur physique perfectionné. Qui a raison ? Qui a tort ? Réponse en 2003.



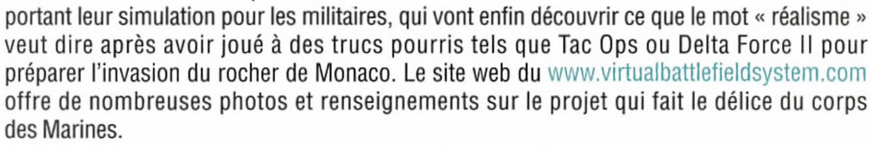
NINTENDOMINATION

Comment va Nintendo ? Super bien, apparemment. 2001 était une année à risques pour le géant nippon, avec de gros investissements à faire sur le lancement de deux nouvelles consoles (GameCube et Game Boy Advance). Pourtant, Mario-san et ses amis en costume cravate ont réussi à dégager un bénéfice de plus d'un milliard d'euros. Le taux de change particulièrement avantageux entre le yen et le dollar les a bien aidés, mais bon, il n'y a pas que ça, c'est quand même Nintendo, et ils savent vendre des consoles. D'ailleurs, trois millions de GameCube ont déjà trouvé preneurs, et la sortie des nouveaux épisodes de Mario et de Zelda (peut-être au deuxième semestre 2002) devrait encore améliorer la santé financière du constructeur. Pendant ce temps-là, Microsoft s'apprêterait à perdre un milliard de dollars pour soutenir sa Xbox…

La fiCtiOn DépAsSe la RéAliTé



Comme on vous l'avait dit il y a de cela quelques numéros, nos potes de Bohemia, auteurs de l'incroyable Opération Flashpoint, se sont mis à des choses plus sérieuses en



portant leur simulation pour les militaires, qui vont enfin découvrir ce que le mot « réalisme » veut dire après avoir joué à des trucs pourris tels que Tac Ops ou Delta Force II pour préparer l'invasion du rocher de Monaco. Le site web du www.virtualbattlefieldsystem.com offre de nombreuses photos et renseignements sur le projet qui fait le délice du corps des Marines.

Ne LUI parlez pas de son PÈRE

Milla Jovovich est pressentie pour le rôle principal dans l'adaptation cinématographique de American McGee's Alice. Le long métrage sera produit par Dimension Films, qui ont aussi dans leurs cartons des projets avec Max Payne et Duke Nukem. Elle aime bien les jeux vidéo, la petite Milla, puisqu'elle a déjà hérité du rôle principal de Resident Evil au cinoche, et qu'on a déjà pu la voir, toutes de bandelettes et de 3D vêtue, dans le catastrophique jeu vidéo tiré du « Cinquième Élément ». C'est un peu la marraine du secteur. Allez, ça pourrait être pire, on aurait pu se récupérer, je ne sais pas moi, Amanda Lear.

Le PC le plus kitsch du monde

Amateurs de meubles Louis XV, voilà le PC qu'il vous faut. Dans cet élégant bureau en bois précieux se cache un Pentium 2 GHz, 1024 Mo de RAM, une GeForce 2 et un écran plat 17 pouces. Vous ne verrez sûrement pas tous les détails sur la photo, mais sachez qu'il y a des gravures à tête de lion partout et que les pieds sont décorés à la main. La grande classe quoi, parfait pour meubler le château de Versailles. C'est vendu par une société anglaise qui s'appelle Powerdesk, et si vous voulez me faire plaisir, ne m'offrez surtout pas ça pour mon anniversaire.

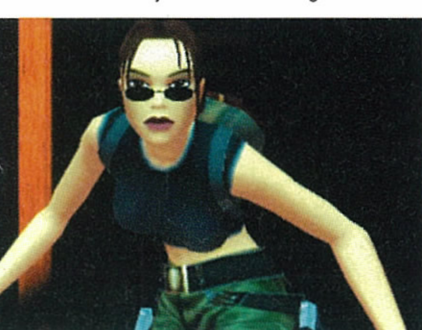


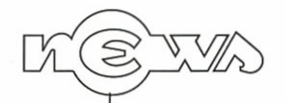
PEUT-ÊTRE le jeu du siècle, PEUT-ÊTRE PAS

Par pur souci d'exhaustivité, je vais vous parler de Hero X, un nouveau titre annoncé par Infogrames qui devrait sortir cet été. À l'instar du décevant Freedom Forces, en test dans ce numéro, Hero X reprendra l'univers de Comics avec ses super héros pleins de pouvoirs et ses super-méchants pleins de… euh… de pouvoirs aussi. Le jeu sera en 2D avec une bonne vieille vue isométrique des familles, il proposera des combats en temps réel et des scènes intermédiaires façon bande dessinée. Attention, information de la plus haute importance : le jeu est officiellement sponsorisé par l'ASHA, l'American Super Heroes Association. Diantre, que l'attente va être longue.

LARA au SaHel

Les vrais fans de Lara vont devoir casser leur tirelire puisque Eidos a mis aux enchères les vraies fringues de son héroïne. Tout cela est plutôt désintéressé puisque le fric ira à l'Unicef, le fond national pour l'enfance. La panoplie de la nana sera livrée avec un certificat d'authenticité, que vous pourrez montrer aux idiots incrédules qui se moquent de vous ainsi habillé dans les frippes qui ont un jour contenu les grosses loches de Neil McAndrew (l'une des incarnations de Croft dans la vraie vie ainsi que dans les pages de Newlook). La tenue est proposée avec les deux (faux) flingues de l'héroïne, les holsters en cuir fleur pleine peau et les lunettes de soleil. Enfin bon, vu le nombre révoltant d'enfants qui crèvent de faim dans le monde, je me demande bien si ça va changer grand-chose. Peut-être d'ailleurs y a-t-il parmi eux des fans de Lara qui auraient préféré recevoir la panoplie.





Série dans la brume

Myst, la mini-série (c'est le nom qu'on donne aux feuilletons de moins de dix épisodes), est prévue pour bientôt. La production à son origine n'est autre que Mandalay Television, qui prévoit une diffusion sur SCI FI Channel. À la production exécutive (les gens qui réunissent l'argent), on trouve Rand Miller, l'un des deux frères auteurs du jeu, et Susan Bonds de Cyan. S'ils sont vraiment futés, ils baseront ces quatre heures sur le premier jeu en le transformant en un immense slide show, dans une grosse folie de revival Macintosh, et économiseront des sommes monstrueuses en distribution grâce à l'absence notable d'humains dans le jeu. Pendant ce temps, la société de production de Chris Roberts, qui n'a toujours pas compris l'expression « navet de film qui a fait un four », nous concocte une série sur Wing Commander.



Aaah, construire un quartier résidentiel paisible, planté d'arbres et de petits parcs pour enfants, avant de le raser au bulldozer pour y mettre une centrale à charbon et trois déchetteries… voilà un petit plaisir cruel qui me manque beaucoup. Heureusement, le nouveau Sim City arrive. Ce n'est pas encore très officiel, mais les premiers screenshots circulent déjà sur le Net, et comme vous pouvez le constater, on peut s'attendre à une grosse amélioration au niveau graphique. Sim City 4 mélangera un peu les genres, il s'inspirera bien sûr des épisodes précédents, à quelques différences près (les bâtiments notamment ne se construiront plus automatiquement, il faudra envoyer des travailleurs sur les chantiers), mais aussi de The Sims et de Simsville, un titre annulé l'année dernière par Electronic Arts. Le jeu devrait arriver avant la fin de l'année. Maxis en dévoilera sûrement plus à l'E3 dans quelques semaines.



les joies de l'urbanisme

Télex

Pour ceux qui n'en veulent, Activision vient de mettre en ligne le code source de Wolfenstein, qui va permettre de modifier le jeu solo et le multijoueur. Vous le trouverez, entre autres sur 3Dgamers.com.



Le tas de merde que vous voyez sur cette photo, c'est un PC fabriqué en mousse agglomérée. Le créateur de cette monstruosité s'est dit que ce serait bien de se faire un boîtier dans cette matière légère, assez solide et offrant une bonne isolation phonique. Alors il y est allé joyeusement à la bombe, et le résultat est… que dire… tant de laideur me laisse sans voix. On dirait qu'un bonhomme de neige a dégueulé dessus, c'est presque choquant. Si vous voulez des précisions sur cette horreur : www.g-news.ch/articles/nhp200nc. Oui, c'est suisse.



Protégé contre sa protection

Key2audio : c'est le nom de la technologie anti-copie de Sony (ndlr : voir le dernier CD de Céline Dion). Lors d'un test portant sur vingt graveurs de CD, huit d'entre eux ont cependant été capables de lire et copier un CD musical protégé. Deux graveurs parmi les huit étaient… des Sony.

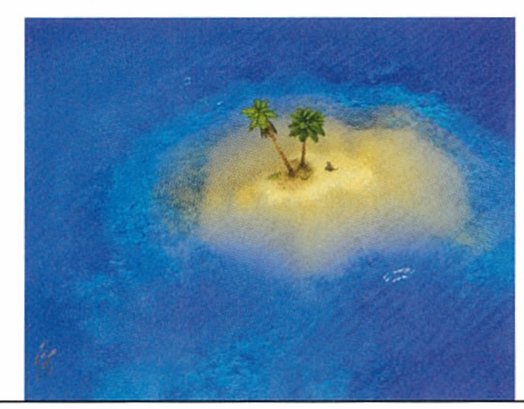
Prix



Ce mois-ci, c'est le grand mois du ménage chez battle.net, puisque quelque 20 000 joueurs vont nous quitter, virés à coups de pied au cul par l'éditeur. Tous ces comptes se verront donc fermés pour cause de hack (le fameux chest hack), un agissement apparemment généralisé qui a déséquilibré l'économie du jeu comme jamais et aurait même causé des ralentissements importants dans Diablo II. C'est quand même courageux de la part de Blizzard de virer des tricheurs qui leur rapportaient pourtant de l'argent, afin de préserver la tranquillité de leur jeu pour tous. Ah bon ? Comment ça c'est gratuit ?

LE ROI DES SITES

Ce mois d'avril 2002 sera probablement connu dans le futur comme la période qui a vu le lancement du site official d'Age of Mythology, le jeu si attendu d'Ensemble Studios, les auteurs d'Age of Kings. Au programme, des tas d'informations sur les unités, du « concept art » à ne plus savoir qu'en foutre (d'ailleurs c'est le cas), un screensaver, ainsi que des cartes postales digitales à envoyer à ses amis pour leur rappeler qu'on n'est qu'un pauvre geek des jeux et qu'on n'a véritablement aucune vie.
www.microsoft.com/games/ageofmythology/norse_home.asp



Depuis quelque temps, on s'était habitué à retrouver Monte Cristo dans le domaine des simulations économiques. Avec Micro Commandos, l'éditeur français s'aventure dans un genre nouveau : la gestion tactique.
Les développeurs de Micro Commandos ont été abreuvés dans leur jeunesse de « Fraggle Rock » et du « Grand livre des gnomes » de Terry Pratchett. Vous ne serez pas étonné, dès lors, en découvrant l'univers qu'ils ont créé. Dans Micro Commandos, le joueur incarne le chef d'un peuple extraterrestre, venu conquérir la planète bleue. Seul petit problème pour nos aliens envahisseurs : ils mesurent 15 cm de haut. Et cela ne va pas leur faciliter les choses. Quand le moindre objet usuel devient une machine infernale et qu'un gentil chaton est aussi dangereux qu'un monstre redoutable, ils font moins les malins, les envahisseurs venus d'un autre monde.
Nos lilliputiens aliens ont établi leur base avancée dans une maison terrienne. Ils ont régulièrement faim et sommeil, ce qui leur confère un champ d'action limité, souvent insuffisant pour mener à bien une mission. Le but du joueur sera donc d'étendre le champ d'action de son petit peuple en récoltant de la nourriture, de l'énergie et de la matière, et de passer les obstacles qui lui permettront de sortir victorieux de chaque mission.



Le thème de Gulliver avait déjà été repris dans les jeux vidéo avec des créations comme Sub Culture. Micro Commandos devrait être différent d'autres titres du genre, notamment d'« Army Men ». En effet, les combats ne devraient pas être au centre de Micro Commandos. Il s'agira de résoudre des challenges, et la manière forte ne sera pas toujours la bonne solution. En connaissant dès le briefing les différents objectifs à atteindre et la disposition du niveau, il s'agira de concocter une stratégie adaptée à la situation.

Les missions se passent dans des décors variés comme une boîte de nuit, une pizzeria ou la fameuse Area 51.

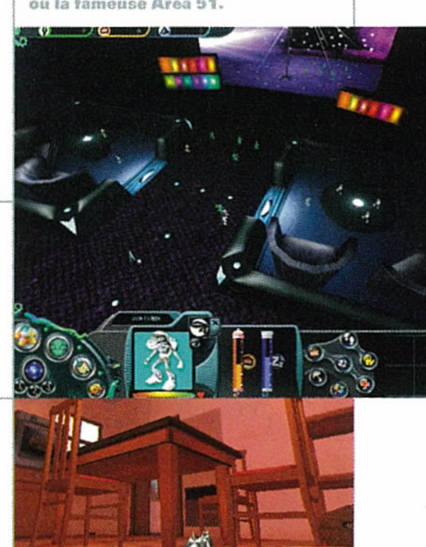
GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Monte Cristo

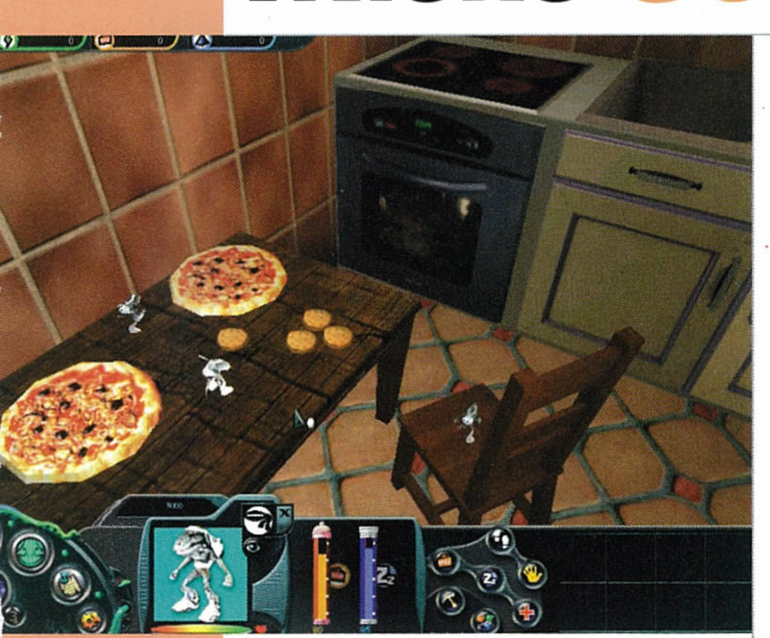
DÉVELOPPEUR
Monte Cristo

SORTIE PRÉVUE
Juin 2002

MICRO COMMANDOS



Voilà ce qu'on voit d'une cuisine quand on mesure 15 cm de haut.



Avant toute chose, il nous faudra ravitailler les troupes.

Chaque Micro Commando possédera un inventaire propre. Le joueur pourra envoyer ses petits aliens s'équiper dans un bâtiment spécial : le hangar. Les soldats se contenteront d'une épée et d'un bouclier ; les butineurs iront plutôt chercher des grappins afin de monter sur les tables et de butiner les ressources qui s'y trouvent. Une simple pizza pourra subvenir aux besoins alimentaires d'une petite armée. Il faudra gérer ses commandos avec minutie. Chaque commando aura un nom, un équipement personnalisé et des caractéristiques spécifiques que le joueur lui aura données à la naissance en répartissant des points dans l'incubateur. De quoi s'attacher à ses petits aliens.
N'ayant pas vu tourner une version jouable, nous devons pour l'instant nous contenter des photos d'écrans de Micro Commandos pour nous faire une idée de la réalisation graphique. Le moteur 3D n'a pas l'air plus hallucinant que ça. Mais bon, l'intérêt se situe probablement plus dans la jouabilité. Ce que nous ne manquerons pas de vérifier lors du test.

iansolo





pocket PC pour de v•r•a•i

13 cm sur 10 pour un poids de 600 grammes : le Tiqit est pourtant un vrai PC. Il est cadencé à 300 MHz, doté de 256 Mo de RAM et d'un disque dur de 10 Go. Il est possible de faire tourner dessus Windows XP, Linux ou Unix. Au dernier Comdex, Sony a présenté un prototype de Vaio plus petit encore et cadencé lui à 1 GHz, dont la date de sortie n'a pas été annoncée. Le Tiqit, quant à lui, est commercialisé dès aujourd'hui.

www.tiqit.com

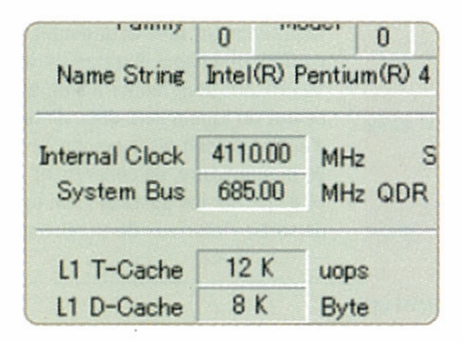
solution À 10 BALLES

Les malheureux qui ne connaissent pas encore les joies de l'ADSL ou du Câble pourront se consoler en versant à France Télécom quelques euros supplémentaires. À ce prix, le nouveau service @llo leur permettra, après l'installation d'un petit logiciel, de recevoir leurs appels téléphoniques alors qu'ils seront connectés au Net par modem RTC. Quand quelqu'un les appellera, ils auront alors le choix entre quatre options : se déconnecter et répondre, recevoir l'appel via leur PC (qu'il faudra alors équiper d'un micro), renvoyer l'appel vers le numéro de leur choix (un portable par exemple), ou migrer vers une grande ville, comme tant de jeunes le font uniquement pour avoir l'ADSL. www.francetelecom.fr



4 FOIS la vitesse du gigahertz

Un Japonais qui a décidément beaucoup trop d'argent et de temps libre devant lui vient de réussir un nouveau record d'overclocking : il a poussé un Pentium 2,4 GHz à 4,11 GHz. Le précédent high-score plafonnait à 3,6 GHz. Évidemment, il n'a pas utilisé le petit ventilateur à 30 euros acheté chez les Taiwanais du coin, il a plutôt choisi la solution de la barrique de nitrogène liquide, un peu encombrante certes, mais tellement plus efficace.



"C'EST BIZARRE, DEPUIS QUE J'EVERQUOUESTE, JE DEVIENS GROS, DÉPRESSIF ET SCHIZOPHRÈNE?

"EN PLUS, JE PORTE UN CHAPEAU RIDICULE!

NEVERQUEST

Un jeune Américain dépressif, schizophrène et obèse de 21 ans se serait suicidé il y a quelques mois à cause de ses déboires sur EverQuest. Sa mère raconte qu'il était devenu complètement accroc à cet univers, au point d'avoir fondu en larmes lorsque l'un de ses compagnons d'armes l'aurait trahi en lui volant tout son argent virtuel. Faut dire que ça doit être assez traumatisant. Elle a donc décidé d'attaquer Sony Online en justice et veut obliger l'éditeur à coller une étiquette sur l'emballage afin de prévenir les consommateurs de côté dangereusement addictif de ce jeu, un peu comme sur les paquets de clopes. Imaginez le gars qui se met la tête dans le four après qu'un Shaman de la Montagne Maudite lui a dérobé son Épée du Tonnerre level 43 sur un jeu online... Je crois qu'il aurait fallu plus qu'une étiquette sur une boîte de jeu pour le sauver.

Télex

THQ vient d'obtenir l'exclusivité des licences Marvel sur les jeux vidéo jusqu'à 2007. Première déclinaison prévue : le Punisher pour fin 2003.

Tout est dans le titre

Codemasters annonce un nouveau titre, Shoot to Kill : Colombian Crackdown. Avec un nom pareil, la couleur est annoncée, on sent tout de suite qu'il ne sera pas question de faire des câlins à des bébés phoques, mais que ça va défourailler de partout. Ce jeu de shoot à la première personne, selon les termes d'un ponte de chez Codemasters qui y croit grave de grave, « révolutionnera autant le genre du FPS que Colin McRae a révolutionné le jeu de rallye ». Il peut s'exciter le pépère, il a encore de la marge : le jeu n'est pas prévu avant la fin 2003. Plus d'infos à l'E3, sûrement.

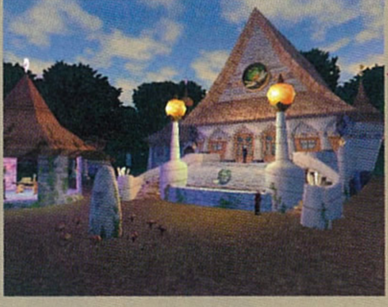


Outcast 2 FOIS 1 FOIS

Appeal, le studio belge qui développe le prometteur Outcast 2, vient de suspendre « pour une période indéterminée » le développement de son jeu. Ils précisent que cela est dû à de nouvelles opportunités de développement, s'excusent de ce fait et précisent que le jeu n'est pas annulé, qu'il a juste été mis en pause. Les types de plates-formes sur lesquels il sera commercialisé ne changera pas, mais bien sûr, cela retardera d'autant la date de sortie.

E D I T I O N 2

Moi, je trouve qu'il est déjà très bien comme ça, ce système d'exploitation, mais Microsoft prépare un Windows XP « Second Edition » censé corriger les bugs qui subsistent. Il intégrera aussi le Service Pack 1 et le nouveau DirectX 9 en standard, qui ne devrait d'ailleurs plus tarder à sortir. Pas la peine de prévoir un investissement si vous avez déjà raqué pour Windows XP, toutes les améliorations de cette nouvelle édition seront dispos gratos sur le Net.



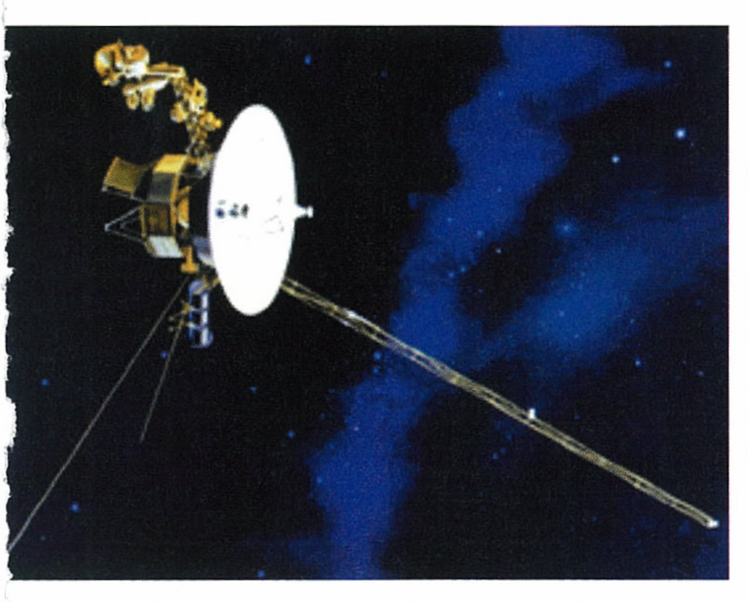
Vention

Ultima Online et EverQuest ne sont plus les seuls à avoir leur club de fans. Mythic Entertainment, qui a créé Dark Age of Camelot, vient d'annoncer la tenue prochaine de leur première convention de joueurs. Une occasion pour la communauté de se rencontrer, de se faire des amis dans la vraie vie mais pas trop, ou des petites copines, mais parfois moches. Cela se tiendra à Washington le 29 juin prochain. Les modalités n'ont pas encore été communiquées. Pour ceux que ça intéresse vraiment (billet pour Washington sur un vol régulier : 1 200 euros ; deux nuits en hôtel une étoile : 200 euros ; cinq Club sandwichs dinde : 80 euros ; fouille rectale à l'aéroport : incluse dans le prix du billet), ils peuvent aller au www.camelotherald.com/fmsignup.php



Un nouveau DÉPART

(Source : www.liberation.fr) Le 27 février est un jour comme les autres pour Marc Lacombe, journaliste sur la chaîne Game One. Il présente Metal Gear Solid 2. Soudain, il arrête tout et commence à causer de choses et d'autres : « Aujourd'hui, si je ne veux pas perdre votre confiance, il faut que je parte. Parce que si je reste, je serai amené à vous mentir à un moment ou à un autre… » Et joignant le geste à la parole, il a quitté la chaîne avec d'autres journalistes. Selon Libération, plusieurs jeux assez pourris auraient eu les faveurs imméritées de la chaîne. Michael Sportouch, l'actuel PDG de Game One, précise que « la chaîne a perdu en moyenne 30 millions de francs par an. La réduction des moyens et des coûts ne suffit pas. On s'implique donc plus sur certains produits des éditeurs qui nous soutiennent. Évidemment, il faut auparavant que la rédaction donne son aval et que le produit en question soit bon. Nous gardons notre indépendance éditoriale. De toute façon, l'implication de l'antenne est offerte, elle n'est pas facturée. » Bigre. Laissons le dernier mot à Marc Lacombe : « Si on ment aux gamins une seule fois, ne serait-ce que par omission, en déprogrammant un test négatif, on perd toute crédibilité. Comment réclamer la confiance des téléspectateurs dans ces conditions ? » (Well done Marc ! ndrc)

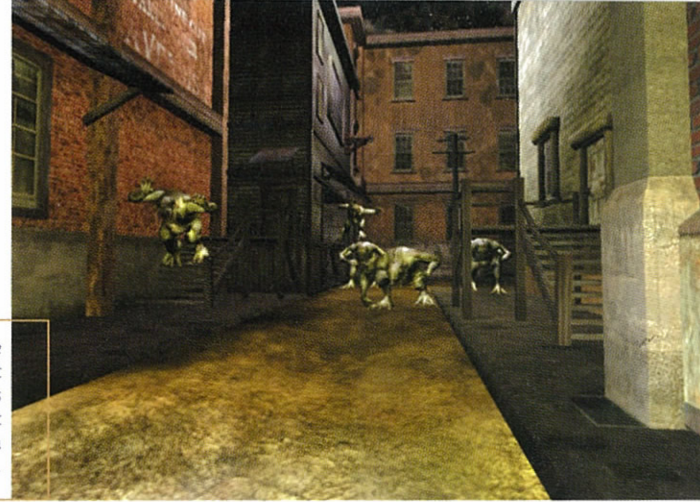


VOYAGER

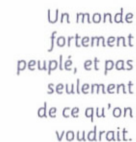
À une distance égale à deux fois celle de la Terre à Pluton, la Nasa vient de reprogrammer Voyager 1. Lancée en 1977, la sonde perdait petit à petit sa visée avec la Terre à cause d'une infime erreur dans son programme. La voici donc patchée.

http://voyager.jpl.nasa.gov/





Un monde fortement peuplé, et pas seulement de ce qu'on voudrait.





Un peu plus d'un an après l'interview de son développeur, Andrew Brazier, Call of Cthulhu : Dark Corner of The Earth a réussi à trouver un éditeur, et non l'un des moindres puisqu'il s'agit de Fishtank qui a eu aussi le génie de signer Arx de nos copains d'Arkane Studios.

Call of Cthulhu est un titre inspiré tout autant des œuvres de Howard Pedro Lovecraft que du jeu de rôle de Chaosium qui porte le même nom. D'ailleurs la collaboration entre l'éditeur du jeu créé par Sandy Petersen (maintenant chez Ensemble Studios) et Headfirst a été étroite, notamment en ce qui concerne l'utilisation du design des monstres et que des générations de joueurs de jeux de rôle sur table ont dû affronter avant de péter les plombs. Contre toute attente, et contrairement aux autres titres de la licence (Prisoner of Ice, Shadow of The Comet), le jeu n'est pas du genre « aventure/action » mais se présente sous la forme d'un Quake-like. Attention, ici pas question de dégommer le grand ancien ou le profond à coups de Railgun mais plutôt de se balader peu ou pas armé du tout dans un environnement terrifiant où le joueur, plus que dans tout autre titre, pourrait bien devenir la pauvre victime.

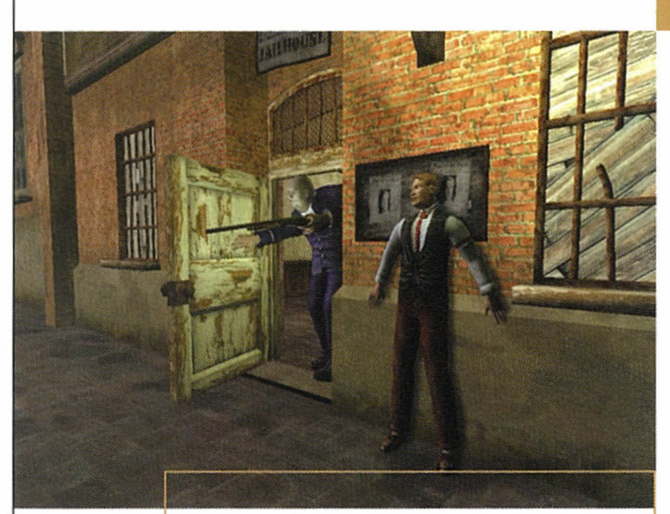
Cap sur l'immersion totale

Dark Corner capitalise beaucoup sur son moteur physique : après avoir tenté l'aventure Havok, ses développeurs se sont rabattus sur une version custom d'un engine gérant la gravité et le comportement du personnage. Ainsi, on devrait pouvoir bouger tous les objets présents, et « sentir » le corps du héros tour à tour rigide, penché (quand il descend les escaliers) accroupi, ou en train de ramper et de frissonner. Côté graphisme, le jeu s'annonce particulièrement bien travaillé. Le moteur



>Genre : First Person Shooter >Éditeur : Fishtank
>Développeur : Headfirst productions Ltd
>Sortie : Juin 2002

Call of Cthulhu
Dark Corner of The Earth



Le héros : entre un détective un rien looser et un enquêteur, parapsychologue contre son gré.

Netimerse sert la soupe à Dark Corner. Si si, Netimerse vous connaissez : c'est le même third party engine que l'on retrouve dans Morrowind et dont les graphismes nous laissent d'ailleurs sans voix. D'ailleurs si j'osais, j'arrêterais d'écrire sur Cthulhu, là, juste après cette phrase, pour aller explorer la campagne du jeu de Bethesda pendant cinq – six petites heures... mmm non, allez je me concentre.

Le Netimerse, c'est pour moi le moteur graphique le plus impressionnant du moment : des lumières dynamiques à pleurer de bonheur, des reflets à en faire pâlir un vrai bol d'eau et une gestion des textures frisant le jamais vu.

Quant aux déplacements et aux animations des personnages, il suffit de jeter un coup d'œil sur les quelques vidéos de présentation de Dark Corner pour se faire une idée de leur grande qualité. Côté effets, à part un jeu d'ombres et de lumières permanent, le moteur va aussi nous aider à comprendre ce qui se passe dans la tête du joueur. Comme dans le jeu de rôle de Chaosium, celui-ci pourra subir nombre de traumatismes mentaux. Ainsi, il aura des hallucinations ou, s'il flippe, se mettra à trembler de tout son corps. En cas d'attaque de panique,



Un dessin préparatoire pour la célèbre statuette.

Le Netimmerse engine : idéal pour utiliser de belles textures.



Les cinématiques du jeu que l'on a pu voir oscillent entre une qualité visuelle moyenne et très réussie.

il commencera à voir flou ou se mettra à avoir des tics nerveux de plus en plus incessants. Pour simuler un état de névrose ou de psychose plus avancé, le jeu n'hésitera pas à nous faire péter les plombs en nous faisant entendre des voix bidon qui seront en fait dans notre tête, ou bien encore nous faire voir des choses qui n'existent pas, ou alors qui existent peut-être. Bref, ça peut vraiment être marrant si c'est convenablement exploité. Question ambiance, l'un des partis pris les plus originaux et aussi l'un des plus osés est l'absence de musique de background pendant tout le long du jeu. Les développeurs pensent (peut-être à raison) qu'elle gêne l'immersion du joueur dans le monde. Autant pour nos amis de la SACEM. Côté I.A., on nous apprend que les monstres et autres personnages dirigés par l'ordi devraient pouvoir communiquer entre eux, appeler au secours, se mettre à vous chasser en groupe et même tenter de vous surprendre. Pour ce qui est du scénario, on ne sait pas grand-chose : au début du développement, l'équipe avait eu l'idée géniale d'exploiter quatre nouvelles de Lovecraft en offrant quatre contes différents au joueur et autant d'investigateurs à incarner. Dernièrement, il semblerait qu'ils soient revenus sur cette idée au profit d'une histoire unique, bien plus simple à programmer et à structurer.
En revanche, idée rigolote, le journal que tiendra le joueur, où il relatera avec précision les événements de la journée, ressemblera, une fois terminé, à une nouvelle de Lovecraft avec son utilisation abusive du superlatif.

Il manque plus qu'un paravent et des dés

Comme je vous l'avais déjà dit dans une news il y a deux mois, le coté FPS ne devrait pas enlever grand-chose à l'ambiance très spéciale de ce jeu inspiré de l'écrivain de Providence.
La répercussion la plus évidente de cette volonté de coller à l'univers est l'absence de HUD sur l'écran de jeu. Dans les faits, fini le décompte des points de vie : on devra les deviner à la façon dont le personnage réagit ou se déplace pour en savoir plus sur son état de santé. Fini aussi le décompte des balles : selon ses développeurs, la seule façon de le connaître sera de les compter en utilisant la partie de cerveau atrophié par des années de Quake ou encore ouvrir son revolver pour les recenser avec nos petits yeux. Les sauvegardes du jeu sont elles aussi hautes en couleur. Ici pas question de se la jouer consoleux/lourdingue et de proposer des bornes de saves d'un bout et à l'autre du niveau. Mais pas question non plus de laisser le joueur sauver toutes les cinq secondes, ambiance oblige. Du coup, le moyen (à mon avis très sympa) pour gérer ça est que le joueur effectue un rituel magique qui lui fait sauter de plus en plus les fusibles du crâne s'il décide d'en abuser. Même punition pour les soins : plutôt que de proposer des trousses magiques qui remontent les points de vie au maximum en une minute, le perso devra se shooter avec les moyens de l'époque comme la morphine. Mais l'usage de cette drogue sera très pénalisant (tiens, comme dans la vraie vie) puisque le personnage pourra, en l'utilisant, devenir une sorte de loque humaine. Quelle riche idée. La durée de vie du jeu pour l'investigateur moyen sera d'une quarantaine d'heures s'annonçant d'ores et déjà comme bien remplies. Pour le moment, la dernière date annoncée par ses développeurs tournait autour de la rentrée 2002.

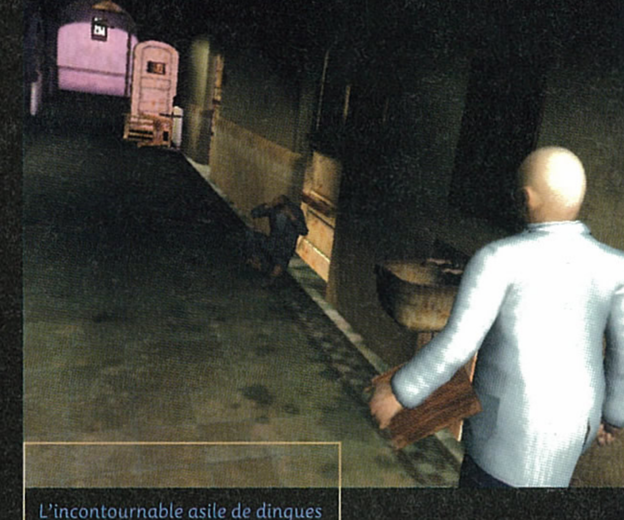
On the Web

De nombreuses infos que vous trouvez ici ont été regroupées sur la page du http://cthulhu.s31net.com créée par un passionné qui a décidé de centraliser tout ce qui se dit sur le jeu. Pour en savoir plus sur l'auteur, le jeu de rôle ou la mythologie, tout cela en français, un site incontournable : www.Tentacules.net

Kika

Ambiance un rien « dark » et sanguinolente.





L'incontournable asile de dingues d'Arkham. Ou peut-être celui de Garches.

AGE OF WONDER II

GENRE
Stratégie tour par tour

EDITEUR
Take 2 Interactive

DÉVELOPPEUR
Triumph Studios Pop top

SORTIE PRÉVUE
fin mai

Encore un coup audacieux de la part d'un « petit » studio. Triumph va nous sortir un stratégie tour par tour juste avant la sortie de Heroes of Might and Magic IV. En plus de ça, leur jeu, il s'annonce pas mal du tout...
En effet, les dernières nouvelles d'Age of Wonder II sont plutôt bonnes. Cette fois-ci, il semble que l'écueil du premier volume ait été contourné, et pour le coup, les gens de Triumph Studios ont mouillé la chemise, histoire de nous fournir un bon moment de divertissement. Certes, nous n'en sommes pas encore au test, et la version que nous avons reçue regorge encore de pas mal de bugs, problèmes d'affichage et autres coquilles d'avant réglage.

Mais on a pu quand même se faire une bonne idée du gameplay, et si les développeurs tiennent la distance, il n'y a aucune raison que le jeu soit mauvais.
Bon, je l'admets, je m'étais un peu planté lors de la news. Evermore n'est pas un royaume légendaire. Evermore a bien existé et c'était quelque part pendant l'ère glaciaire. Bon, à l'heure qu'il est, on n'a toujours pas découvert la moindre trace du royaume magique d'Evermore, mais on garde bon espoir, au même titre que les martiens de Roswell, l'Atlantide ou encore Elvis Presley. On retrouve donc la topographie de notre monde tel que nous le connaissons, avec un niveau des océans se situant à une bonne centaine de mètres en dessous du niveau actuel.
En dehors de cela, l'homme d'hier qu'on aura l'occasion d'incarner sera égal en hostilité et avidité de pouvoir, à celui d'aujourd'hui. On se retrouve donc dans un jeu où il faut encore se mettre dessus à grands coups de magie, histoire d'être exotique, le but ultime du joueur étant de prendre possession du trône des mago-sorciers locaux afin d'être le maître absolu et incontesté de la région. On trempe à mort dans de l'héroic fantasy en veux-tu en voilà, et on a donc affaire à une multitude d'espèces différentes, allant de l'elf au hobbit, en passant par le dragon moyen, le seigneur des abysses, ou encore le simple gobelin, ou le très pratique et très légendaire phœnix. Évidemment, la magie est de la partie. D'ailleurs, au début du jeu, on apprend que l'on devra se réincarner dans la peau d'un héros, spécialement étudié pour le lancement de sorts en tout genre, qui doit réunir autour de lui toute une armée, histoire de partir à la reconquête d'un royaume qu'il a perdu. Contrairement à ce que nous avancions précédemment, il faut faire un choix précis entre différents types de magies afin de pouvoir l'utiliser. Ainsi, il faut choisir

Le moteur permet de zoomer sur les unités.





Le joueur peut bénéficier d'unités aériennes. Ces dernières franchissent toutes sortes d'obstacles naturels ou artificiels.





entre le feu, l'eau, l'air, la terre, la vie, la mort et le cosmos. Ce dernier élément n'étant jouable que si on a réussi à accomplir toutes les missions des autres éléments. Il va sans dire que l'opposition entre certains éléments définit aussi bien les alliés potentiels que les ennemis, et que cette même opposition permet d'infliger plus ou moins de dégâts aux créatures obéissant à leurs propres éléments. Par exemple, un sort de feu sur un élémentaire d'eau est d'une rare efficacité. Tous les sorts sont valides sur une zone appelée « domaine », qui grandit suivant les conquêtes du joueur. Bien sûr, si le joueur est en terrain hostile, cette zone d'influence se retrouve limitée mais néanmoins mobile selon les déplacements du joueur.

Puisqu'il est possible de faire des alliances, le joueur peut aussi bénéficier de quelques sorts extérieurs à son choix élémental, ce qui rajoute pas mal d'options en matière de gameplay. Le péquin lambda n'apparaît pas à l'écran, mais cela ne veut pas dire qu'il est inexistant. Il faut savoir gérer les villes et donc les habitants dont on a la responsabilité. Les cités, qu'elles soient construites ou acquises, apportent toutes les ressources nécessaires au joueur, c'est-à-dire, principalement les effectifs de son armée, mais aussi l'argent lui permettant de la payer et les connaissances nécessaires dans l'art de la magie. Par exemple, si les villes sont bien gérées et qu'une tour de magicien y est construite, elles peuvent alors devenir de véritables sanctuaires dans lesquels le personnage du joueur a la possibilité de se réincarner en cas de mort subite au cours d'une bataille qui aurait mal tourné. Évidemment, plus le joueur possède de tours de magos, plus sa zone d'influence s'étend. Les ressources peuvent être largement augmentées à l'aide des recherches ouvertes par la présence d'un bon nombre de bâtiments différents, et grâce aussi à la présence de ressources minières, ou magiques, disséminées, de-ci de-là, dans les nombreuses cartes qu'on aura le loisir de se taper. Il va sans dire que si on n'entretient pas ou peu les villes dont on est le propriétaire, ces dernières peuvent se soulever contre le joueur, retournant ainsi les forces en présence contre le dirigeant négligeant sa population.

En matière de gameplay, le joueur doit choisir un élément définissant la nature de la magie qu'il utilise. À partir de là, il n'a que trois missions par élément dans le mode Campagne du jeu. En tout, on dispose, toujours dans le mode Campagne du jeu, de vingt et une missions différentes, et pour le peu qu'on a pu en voir, la moindre de celles-ci est suffisamment dense pour donner au jeu une durée de vie plus que raisonnable.

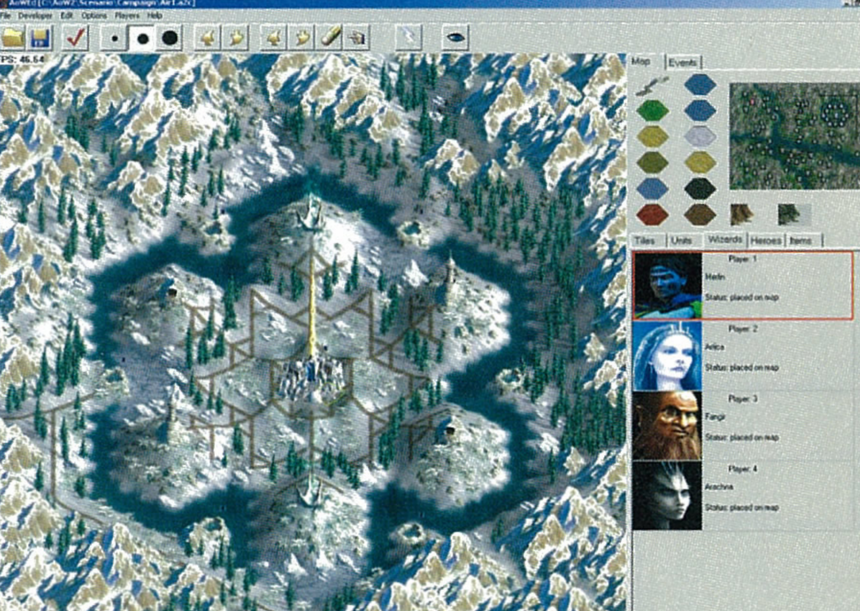
Le décor change si l'on fait appel à des aptitudes magiques : ici, grâce à un puissant sort de froid, on congèle son propre entourage.





Une phase de gestion économique bien présente.

Un éditeur de niveau est livré avec le jeu. Celui-ci est tellement souple d'usage, que c'est presque un deuxième jeu à lui tout seul. C'est presque aussi amusant qu'un bon vieux Populous.







Histoire de devenir plus puissant, des recherches dans les domaines magiques sont à entreprendre.

La vue est de haut, dans un décor très détaillé, et évolutif. Age of Wonder II reprend donc les recettes des tout premiers Heroes of Might and Magic et dans un sens, ce n'est pas plus mal, pour peu qu'on apprécie le genre stratégie tour par tour, certes moins dynamique qu'un STR mais sans doute plus fin. On se tape donc des phases de jeu dans lesquelles on doit bouger ses troupes, lancer des recherches, des constructions et occasionnellement, livrer bataille. Tous les déplacements sont gérés selon la sacro-sainte loi des points d'action, et on retrouve ce même principe dans les phases de bataille. Ainsi, un mouvement, une attaque ou un acte de défense, voire un lancement de sort, sont considérés comme étant des points d'action. Expliqué comme ça sur deux lignes, ça paraît complexe, mais sur le terrain, c'est d'une simplicité cristalline. Il va sans dire que cette règle du point d'action se plie aux différents reliefs et accidents dont les différentes cartes regorgent. Le gameplay d'Age of Wonder II est donc carrément calqué sur celui de Heroes of Might and Magic, mais tant que le jeu est divertissant, qui va s'en plaindre ? Les décors sont tous très différents les uns des autres, et on peut même avoir des missions sur deux niveaux : l'un à la surface du royaume, l'autre dans son sous-sol. L'air de rien, ça rajoute pas mal de gameplay, surtout lorsqu'on sait que ledit sous-sol peut avoir la même taille que le monde de la surface. Tout cela est modélisé avec un certain soin en matière de finesse des graphismes, ce qui permet au moteur de pouvoir zoomer confortablement sur les unités en jeu.

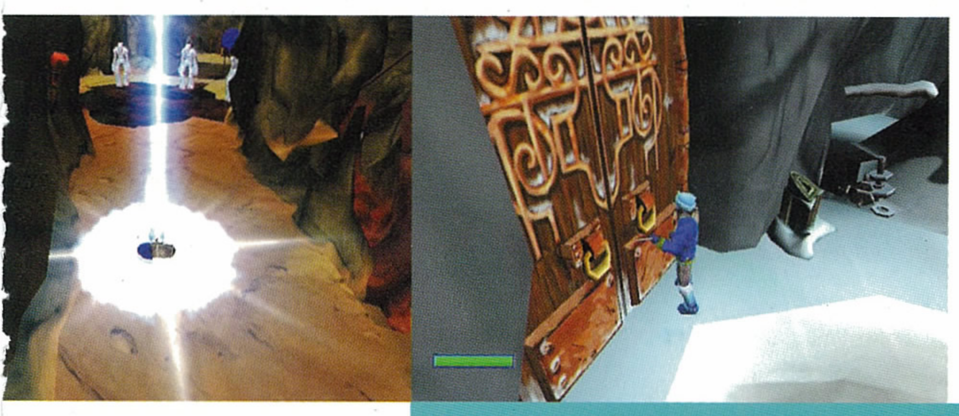
De même, on peut constater les effets des sorts sur l'environnement. Par exemple, le joueur peut geler de grandes étendues d'eau afin de pouvoir les franchir à pied. Les animations des personnages semblent elles aussi bien réussies, tout comme les effets des différents sorts. Tout cela donne au jeu un aspect très agréable à l'œil, et, graphiquement, Age of Wonder II est très prometteur. Le seul hic réside dans un certain ralentissement machine constaté lorsqu'un grand nombre d'unités est affiché à l'écran. Nous mettrons cela au compte de la version bêta, mais resterons vigilants lorsque la version test sera disponible. Manifestement, la version définitive d'Age of Wonder II sera livrée avec un éditeur de niveaux. On a pu le voir tourner, et le fait est que l'outil est impressionnant. On peut y faire à peu près tout ce qu'on veut avec une interface tellement simple, que créer un niveau dans ce jeu est plus proche d'une partie de Populous que d'autre chose. On peut décider des nivelés des terrains, de la présence des obstacles et des villes, de la présence des principaux antagonistes, ou encore des différents évènements et ressources qu'on pourra distribuer àla pelleteuse. Bien qu'au tour par tour, Age of Wonder II sera bel et bien jouable en réseau. Non content de faire participer quelque huit joueurs sur ces cartes et missions, on peut bien sûr télécharger d'autres add-ons, scénarios, personnages ou nouvelles cartes. La souplesse technique du jeu ouvrant un très large éventail de possibilités, le truc le plus zarbi étant le jeu par e-mail. Chaque joueur fait son tour et le maile à son adversaire (ouais super. Et pourquoi pas en monochrome, aussi ? ndrc).

Pete Boule



Les unités en présence bénéficient toutes d'une grande qualité d'animation, renforcée à grands coups d'effets visuels.





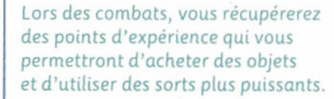
>Genre : Aventure action
>Editeur : Microïds
>Développeur : WideScreen Games, France
>Sortie prévue : fin 2002

White Fear

Ils ont fait Dune pour Cryo, et ils sont toujours en vie. À défaut de nous avoir prouvé qu'ils savaient créer de bons jeux, les Lyonnais de WideScreen ont démontré qu'ils possédaient un solide instinct de survie. Surtout qu'il s'agissait là de leur premier jeu, et que des studios pourtant plus expérimentés, comme Gamesquad et In Utero, n'ont pas survécu à l'expérience. Il faut dire que WideScreen possède une arme secrète en la personne de son boss, Olivier Masclef : c'est un producteur, un vrai, c'est-à-dire qu'il est à la fois amateur de jeux et gestionnaire, une combinaison encore beaucoup trop rare dans notre industrie. Mais avec Microïds, peut-être les coyotes de WideScreen ont-ils trouvé un partenaire plus enclin à leur laisser exprimer leur créativité ?
En vue à la troisième personne, vous dirigerez un jeune shaman dont la mission sera de sauver son peuple des malédictions d'une méchante sorcière. En plus de votre fidèle harpon, vous pourrez aussi vous défendre grâce à la magie que quatre Esprits Bienfaiteurs vous apprendront au fur et à mesure de votre progression dans des mondes vachement jolis et tout en 3D temps réel, que vous visiterez dans l'ordre de votre choix.
Côté gameplay, même si le jeu repose sur un cocktail assez classique de combats, puzzles et énigmes, les développeurs entendent nous laisser une certaine liberté, tant en ce qui concerne notre itinéraire (comme je vous le disais plus haut) que le style de nos combats. En effet, une petite composante « jeu de rôle » nous permettra de spécialiser notre personnage en combat ou en magie.

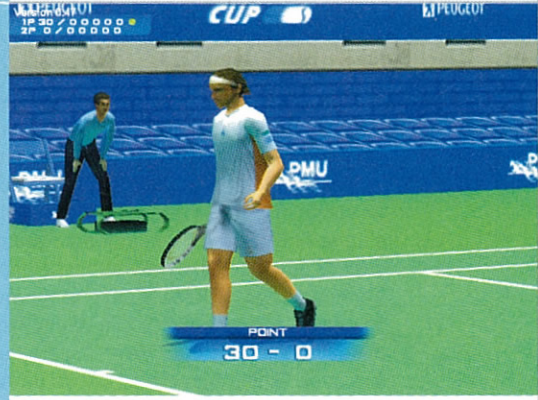
Wanda

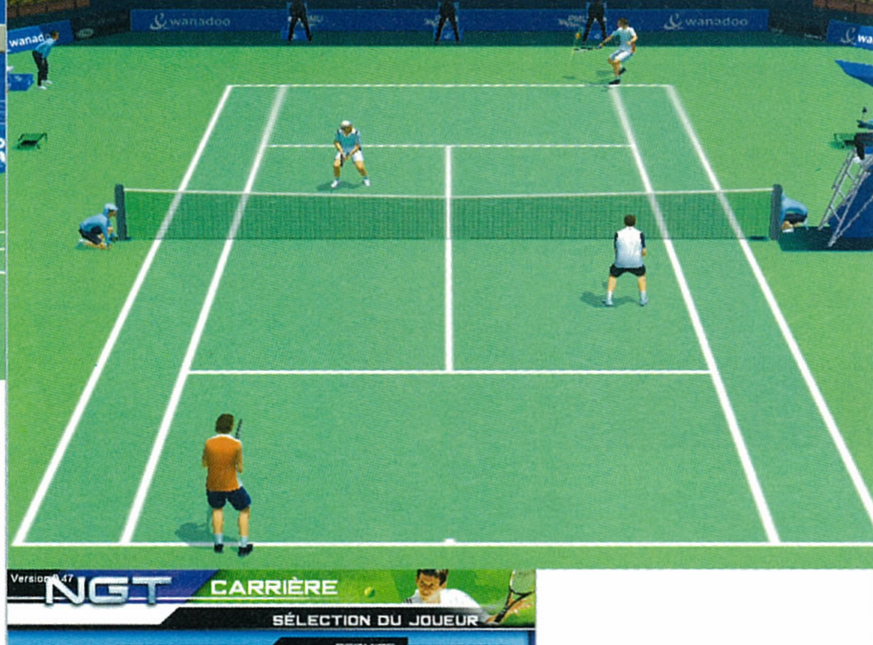
Pour l'instant, White Fear ne nous éblouit pas trop par la diversité de ses ennemis. Mais bon, c'est un peu logique : la phase de production vient à peine de commencer.


Lors des combats, vous récupérerez des points d'expérience qui vous permettront d'acheter des objets et d'utiliser des sorts plus puissants.









e tournoi de Roland Garros, c'est un peu comme Tomb Raider : il y en a un par an. Ce qui est vrai pour le tournoi, le sera sans doute aussi pour le jeu vidéo ayant reçu la licence du prestigieux tournoi. Tenez, il y a un an, Roland Garros 2001 sortait chez Cryo. Cette année, c'est au tour de Roland Garros 2002, mais chez Wanadoo Édition. Évidemment, le jeu sort à peu près aux mêmes dates que le tournoi ; une façon comme une autre de pouvoir bénéficier d'un effet de mode. Heureusement pour Roland Garros 2002, les changements observés par rapport au jeu précédent ne résident pas seulement dans le titre et l'éditeur. Manifestement, les gens de Carapace ont tiré quelques leçons du jeu de l'année dernière, histoire de nous donner



On pourra se lancer dans une carrière de tennisman, ou simplement se faire une partie façon « arcade », sans faire attention au score.

GENRE
Virée dans le 16e

ÉDITEUR
Carapace

DÉVELOPPEUR
Wanadoo Édition

SORTIE PRÉVUE
Mai 2002

ROLAND GARROS 2002

quelque chose de jouable cette année. L'objectif avoué de Wanadoo et de Carapace est de ratisser large en matière de gameplay. D'un côté, le jeu tapera dans le domaine de l'arcade, tandis que de l'autre, il sera plus « simulateur ». Pour le côté arcade, le jeu devrait être vif, rapide, et posséder quelques mods idiots, comme celui de la mort subite qui élimine le joueur au bout du premier jeu gagné par son adversaire. De même, toujours dans le domaine de l'arcade, des jeux d'exhibition seront prévus. Non, ceux-ci ne consistent pas à mettre des satyres en imperméable sur le terrain, mais plutôt d'organiser des matchs mixtes, qu'ils soient en simple, ou en double. Pour la version « simulateur », Carapace et Wanadoo Édition ont décidé de marcher sur les plates-bandes de Microïds en tentant de créer un moteur physique à la hauteur de celui vu sur Tennis Masters Series. La barre est haute, et on attend de voir ce que ça va donner. Évidemment, parce que le simple tournoi de Roland Garros ne suffit pas pour faire un jeu, des licences ont été aussi obtenues pour pouvoir faire jouer tous les autres tournois du Grand Chelem, et puisqu'on en est aux licences, plusieurs joueurs internationaux se sont prêtés au jeu en acceptant qu'on emprunte leur apparence pour en faire des acteurs dans Roland Garros 2002. En matière de graphisme, il est difficile de se prononcer pour le moment ; la version que nous avons reçue n'ayant pas encore les textures finalisées. Pour le moment, les athlètes en place savent bouger, les stades sont restitués assez fidèlement, même si l'absence des textures leur donne un côté flambant neuf assez désagréable, et on attend de voir comment la petite balle jaune va s'exprimer sur les différentes surfaces. On espère qu'ils vont nous faire quelque chose de beau car, ne l'oublions pas, l'habillage est quelque chose de primordial dans ce genre de jeu.

Pete Boule

Manifestement, les joueurs ne sont pas finis... Enfin, on espère !





Pour la reconstitution des stades, Carapace, le développeur, s'est foulé... Maintenant, on espère que les textures vont être ajoutées sur la version finale.

FLY TO HONG KONG

Négociez l'approche réputée la plus dangereuse au monde !

Découvrez la sélection Ubi Soft des extensions pour Microsoft® Flight Simulator 2002

Achetez vos add-ons par correspondance !
Internet: **http://boutique.ubisoft.fr**
Telephone: **01 48 18 53 14**







www.ubi.com

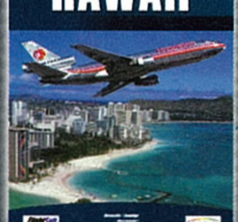




Survolez Hong Kong et sa péninsule.

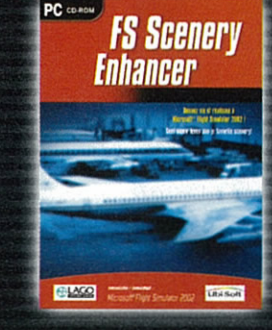
Nécessite Microsoft® Flight Simulator 2002





Prenez les commandes d'un DC 10 et découvrez des paysages paradisiaques.

Nécessite Microsoft® Flight Simulator 2002



Personnalisez vos aéroports avec FS Scenery Enhancer !

Nécessite Microsoft® Flight Simulator 2002

Les royaumes magiques de Zanzarah attendent leur délivrance. Depuis des années que les fées, les nains et autres créatures merveilleuses ont fui la terre des hommes, une paix insupportable s'est installée et le paradis qu'ils pensaient avoir découvert est devenu une prison écœurante. La légende parle d'un être humain qui découvrira la clé de leur univers et viendra les délivrer. Êtes-vous cette héroïne tant attendue ? À vous de le prouver en incarnant la jeune fille qui s'étiole dans son monde trop terre-à-terre. Loin de ressembler à Lara Croft, elle ne sera pas pour autant désarmée. Certes, dans cet univers, les flingues et autres gadgets bruyants ne seront pas admis, mais la magie

Jeux de plate-forme piégée, chemins labyrinthiques, les épreuves s'annoncent effrayantes surtout si l'ambiance se révèle aussi réussie que les décors.



ZANZARAH, THE HIDDEN PORTAL

GENRE
Aventure/action

ÉDITEUR
THQ

DÉVELOPPEUR
Funatics

SORTIE PRÉVUE
Juin 2002

Grand public oblige, il n'y aura aucune scène choquante.



les remplacera d'autant mieux qu'une douzaine de sorts dans chacune des douze disciplines existantes vous permettra de vaincre vos adversaires. Pour servir vos buts et réussir à passer les énigmes et les combats, vous emploierez des familiers que vous élèverez. Dès le moment où vous les aurez battus dans un duel magique, ils se joindront à vous et vous aideront à survivre aux dangers qui se présenteront. L'aventure entièrement en 3D et à la troisième personne nous promet un scénario plein de rebondissements. Le graphisme semble très au point, mais la modélisation de la belle qui vous servira d'avatar paraît moins réussie. Du coup, la question des déplacements risque de se poser cruellement lors du test.

Kika



Dans ces royaumes féeriques, des villages se sont développés avec boutiques et échoppes.

HOTEL GIANT

Bienvenue dans le nouveau simulateur de vie à grande échelle

- ***Vivez au rythme de vos clients, de leurs demandes, de leurs colères,...*** *Un réalisme impressionnant ou l'on prend plaisir à regarder chacun vivre!*
- ***Gérez efficacement votre hôtel :*** *embauchez du personnel, assurez l'entretien et surtout soyez rentable.*
- ***Profitez des installations de votre palace :*** *suite royale, bar, salle de jeu, piscine, casino, restaurant,... Tout est fidèlement reproduit!*
- ***Faites vous même la décoration de votre hôtel :*** *plus de 400 élements de déco sont diponibles pour donner libre court à votre imagination.*
- ***Assurez la satisfaction des clients*** *et passez du petit hôtel de campagne au somptueux palace 5 étoiles.*
- ***Faites vous plaisir*** *en créant le site web de votre hôtel avec photos, publicités,...*



Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

JoWooD Productions



Votre armement s'adaptera à votre adversaire. Vous aurez toujours le flingue de base et la carabine de sniper, mais aussi un bon gros bazooka auquel aucun blindage ne saura résister.





MOBILE FORCES

GENRE
Action

ÉDITEUR
Rage

DÉVELOPPEUR
Rage

SORTIE PRÉVUE
Juin 2002

Mobiles Force se démarque des habituels clones de Counter-Strike en proposant de l'action multijoueur basée essentiellement sur des véhicules de guerre. Vous pourrez vous déplacer à pied ou snipper perché sur un recoin, mais la majorité des combats se dérouleront de véhicules à véhicules. Tanks, jeeps et autres quatre roues seront tous de la partie. Équipés d'armes lourdes, ils engendreront de lourds dégâts. Si vous ne parvenez pas à temps à prendre possession d'un gros tank, vous risquez de vous sentir bien bête devant le canon que l'équipe adverse aura pointé sur vous.

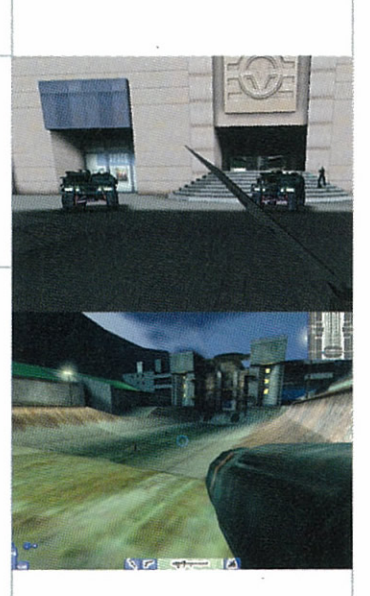
Les onze environnements disponibles offriront des cartes à la taille de vos engins. De vastes étendues arides, des docks parsemés de caisses, des aéroports avec de larges pistes, tous serviront les huit modes qu'on nous promet.

Bien que multijoueur, un système de bot permettra de s'entraîner comme si vous étiez connecté, histoire de bien prendre en main les commandes des engins disponibles. L'interface promet d'être simple à utiliser, de manière à entretenir des actions concertées tout en conduisant de ses deux mains. Le moteur d'Unreal devrait assurer un graphisme à la hauteur. Les véhicules participeront réellement à l'action. Ce ne seront pas de simples caisses destinées à se contenter d'un rôle de gadget. Grâce au système complexe qui les gérera, prenant en compte les suspensions, les freins, vous vous livrerez à de vrais combats motorisés en utilisant toutes les ressources de votre engin. Et gare à vous si vous êtes touché : son contrôle deviendra beaucoup plus difficile.

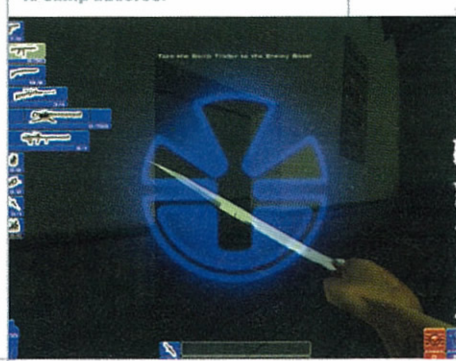
Kika

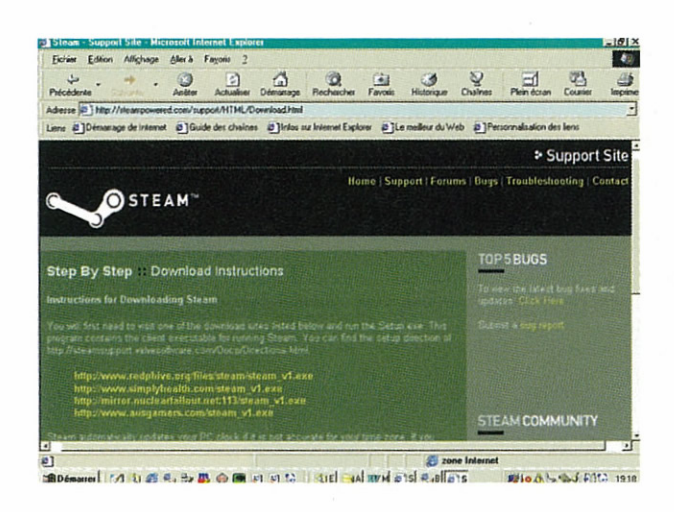


Les véhicules ne seront pas indestructibles. Si la partie dure trop longtemps, vous risquez de finir le combat à pied.



Les différents modes vous permettront de découvrir d'autres plaisirs que celui de déposer vicieusement la bombe dans le camp adverse.





Lors de la Game Developers Conference – la grande convention annuelle où tous les développeurs discutent entre eux des trucs qui les intéressent – Gabe Newell, le patron de Valve, a annoncé une technologie incroyable, qui n'a hélas pas grand-chose à voir avec Half-Life 2 ou Team Fortress 2. Mais bon, maintenant, au moins, on comprend mieux pourquoi ils sont à la bourre.

Quoi qu'il en soit, ce que nous a annoncé le gars Newell est assez balèze : Steam, ça n'est ni plus ni moins que la plate-forme Internet du futur, celle où on achètera nos jeux en ligne, via notre connexion haut débit. Plus de patches, plus d'updates, plus de boîtes, plus d'attente... Valve n'a pas seulement promis une vitesse de réception à peu près identique au temps d'installation d'un jeu : il nous l'a démontré en direct avec le téléchargement d'un niveau d'Impossible Creatures, immédiatement jouable.

Et le mystère Valve s'éclaircit... un peu.

Côté développeurs, Steam est donc une technologie qui leur permettra de « couper » leurs jeux en petits bouts, facilement téléchargeables via Internet. Côté utilisateurs, ça permettra d'acheter des bouts de jeu, sans avoir à acheter le reste si on s'en lasse ou si on est déçu. Hélas, l'histoire ne dit pas si les jeux coûteront moins cher pour le consommateur final. On sait juste que les développeurs devraient énormément gagner dans l'affaire...

La force de Valve, c'est d'abord une extraordinaire expérience du jeu via Internet : avec une moyenne de 3,4 milliards de minutes jouées par mois, Half-Life et ses dérivés font plus « d'audience » que Friends, qui est la série télé la plus populaire aux États-Unis. Et toc. Mais c'est aussi une énorme force de mobilisation des acteurs majeurs de notre industrie, ce qui va leur permettre d'imposer Steam comme un vrai standard. Et à Gabe Newell de devenir encore plus riche que s'il était resté chez Microsoft. Enfin, si vous voulez faire partie du bêta-test, c'est ici : www.steampowered.com.

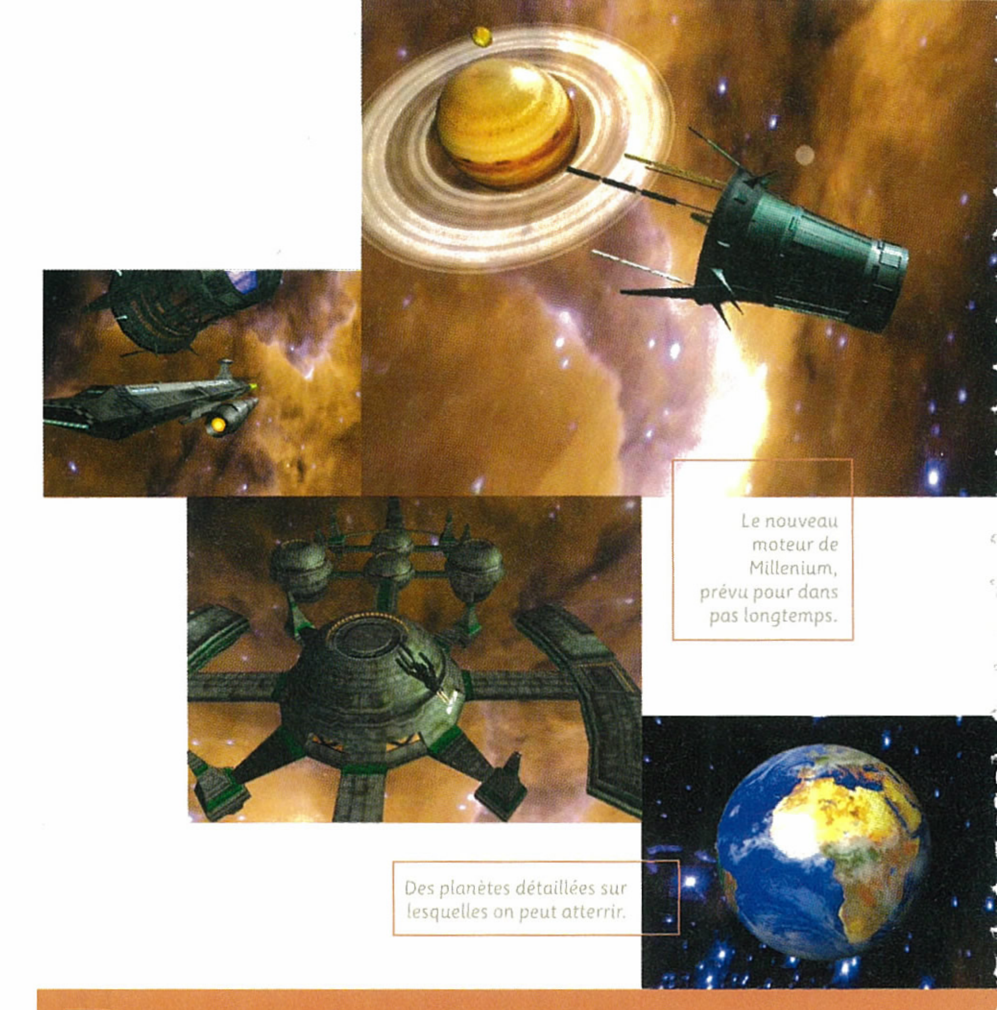
www.joystick.argh

Ne manquez pas dans le booklet de ce mois-ci la dédicace de l'équipe du Web Joystick. C'est bien triste, mais ça prouve au moins une chose : si les pingouins sont mortels et que Socrate est mortel donc Socrate était un pingouin.



Majestic super décedé

Comme annoncé précédemment, le jeu qui a eu le plus de poisse au monde, Majestic, voit son service en passe d'être interrompu par EA, par manque de joueurs paraît-il. Pourtant, d'après les derniers échos, ceux-ci étaient particulièrement contents du jeu, tout comme les journalistes qui avaient testé le produit. Selon certains, il ferme plutôt ses portes parce qu'il met en scène un jeu en réseau où les joueurs tentent de fomenter et de déjouer des complots, et entre autres des complots terroristes.
En revanche, EA, qui va couper les vannes aux alentours du 30 avril, rassure tout le monde : « Les puzzles du jeu peuvent être terminés avant la disparition du jeu. »
Chouette, non ?



Le nouveau moteur de Millenium, prévu pour dans pas longtemps.

Des planètes détaillées sur lesquelles on peut atterrir.

BATTLECRUISER MILLENIUM :

La série Millenium revient pour proposer une alternative aux grosses bertha de la simulation spatiale qui jouent aux arlésiennes.
Pour comprendre de quoi nous parlons ici, il faut remonter quelques années en arrière aux temps très troublés où les conflits entre auteurs et éditeurs étaient encore plus courants que de nos jours. En 1992 donc (ça fait quand même dix ans), un développeur s'est mis à programmer en solitaire une simulation de croiseur spatial en bon fan d'Elite et de science-fiction qu'il était. Ayant signé un contrat avec Gametek, il a eu la très mauvaise surprise de voir son jeu sortir sans son accord, à des mois de la fin de son développement afin qu'il soit dans les magasins pour Noël. Bien sûr, comme on peut l'imaginer, ce fut la catastrophe totale et on trouva, au final, un jeu qui plantait, s'installant à peine et qui comprenait, au mieux, la moitié des features annoncés (et dieu sait s'ils étaient excitants et ambitieux pour l'époque). Les forums se sont remplis des messages des joueurs furieux de s'être faits ainsi avoir. Aussi, pendant toute l'année 97, son auteur, Derek Smart, s'est battu au tribunal pour reprendre le contrôle de son jeu ce qui lui fut finalement accordé par la justice. Mais alors qu'il aurait pu tout laisser tomber pour aller vivre sur Pluton, il s'est mis dans le même temps à programmer patches après patches, histoire de donner aux joueurs un jeu qui correspondait à ce qu'il avait annoncé. Là où l'histoire est vraiment tordante, c'est que le gars Smart a décidé de saborder la commercialisation de son produit en le mettant en download gratos sur le Net (où on le trouve encore). Il en a fait ainsi l'un des jeux freeware les plus ambitieux jamais réalisés. Depuis cette époque troublée, Derek Smart n'a pas perdu son temps : il a capitalisé sur la masse de fans impressionnante qu'il a constituée au travers des ans, le genre de gars qui ne jurent que par ce jeu et qui le considèrent comme étant (à raison) le seul digne successeur de l'Elite de David Braben. Et comme Smart est un gars qui a de la suite dans les idées, il a décidé de repartir sur un nouveau produit, Battlecruiser Millenium, remis au goût du jour. Particularité intéressante du développement, son équipe, qui est composée de quelques programmeurs, est disséminée de par le monde et a mis le projet en œuvre par échange de courrier électronique. Cette « équipe virtuelle » comprend dix-neuf personnes dont la plupart sont des codeurs engagés au coup par coup. Derek Smart s'est occupé de tout rassembler pour donner une cohérence à l'ensemble.



Lorsque les extensions sortiront, Millenium n'aura rien à envier à ses petits camarades.

ELITE REVISITED

Battlecruiser est un jeu ambitieux qui nous met aux commandes d'un croiseur interstellaire ou de plein d'autres engins spatiaux. Comme dans Elite, l'univers comporte des tas de factions, de groupes politiques et des gouvernements. On trouve aussi une multitude de systèmes solaires, des planètes et satellites et tout ce qu'il faut pour s'amuser à pied. Oui car, à part une simulation de commandement et de gestion, Millenium offre aussi un mode FPS qui permet tout bonnement de descendre de son vaisseau à pinces pour explorer un endroit à bord d'un tank ou d'un autre véhicule. Comme dans les jeux de Braben, le joueur n'a aucune attache particulière à moins qu'il ne le désire, et il peut faire ce que bon lui semble dans l'univers de Millenium en allant du piratage de vaisseaux à la carrière militaire dont tous les jeunes Français rêvent tant. Le mode Carrière justement permet de choisir parmi six professions, une douzaine d'espèces, le sexe (oui), et la faction désirée. Le choix est surtout déterminant en mode réseau pour se répartir les tâches. Quant aux options que l'on a à bord du vaisseau, elles sont tout bonnement



Surface d'une planète.

innombrables : l'interface fourmille de menus et de sous-menus qui s'ouvrent sur tout l'écran, nous proposant des actions dont la liste complète prendrait (réellement) plusieurs pages. On trouve une soixantaine de véhicules en tout genre que l'on peut commander, et au total trois cents vaisseaux et engins divers qui se baladent dans le monde. L'univers est rempli de bases spatiales que l'on peut détruire, défendre, capturer et bien sûr piller. Le jeu à la première personne est enrichi d'un inventaire et d'une localisation des dégâts sur les personnages avec une gestion de leur fatigue.



Une base en orbite autour de la terre.

Le moteur actuel : pas transcendant mais suffisant.

Un moteur graphique évolué, bientôt

Clairement, les graphismes du jeu de base ne sont pas parmi les plus beaux que l'on ait vus jusqu'ici : pas de nuées volumétriques, au mieux des textures mignonnes mais sans plus et des

> Genre : simulation spatiale > Éditeur : Galcom
> Développeur : Galcom > Sortie : 1re version disponible, l'add-on cet été
> Site Internet : www.bc3000ad.com

Surgi du passé

effets réduits au minimum syndical. Heureusement, l'intérêt de Millenium ne tourne pas autour de l'esthétique. En fait, le moteur qui représente tout cet univers d'un seul tenant permet tellement de choses inédites qu'on lui pardonne aisément le reste : lorsqu'on traverse l'atmosphère d'une planète pour atterrir au sol comme dans les missions des démos, et que l'on s'offre une balade digne d'une excursion d'un géographe planétaire, les textures moches deviennent tout de suite plus digestes.
La bonne nouvelle (et c'est un peu pour ça qu'on vous en parle maintenant), c'est que l'équipe de développement prépare pour l'été les extensions « XP », au nombre de deux.
Elles fourniront les jolis graphismes que vous pouvez voir çà et là sur ces pages en plus de nouveaux scénarios et mondes. Nul doute à ce moment-là que nombre de personnes un peu superficielles seront attirées par le jeu. En plus de l'énorme campagne solo, on trouve des tas de missions, dont quelques-unes se trouvent sur les sites de passionnés ou sur le site du jeu. Pour avoir un avant-goût (léger) du produit, on y trouve deux grosses démos à essayer à tout prix. Attention, les fichiers d'installation sont à mettre en compatibilité Windows 98 si vous voulez les utiliser sous Windows XP.

Des nouvelles très bientôt

Il y a quelques mois, on avait testé un simulateur de vol, X-plane, tout à fait étonnant : pas forcément beau lui non plus, mais vraiment révolutionnaire car apportant des caractéristiques auxquelles seul son développeur avait pensé. Millenium me le rappelle vraiment dans sa démarche et dans les possibilités qu'il offre au joueur. Smart, pour des raisons qu'on comprend, était plutôt frileux pour confier son nouveau titre aux mains d'éditeurs traditionnels peu scrupuleux. Sorti officiellement il y a deux mois, il était vendu en exclusivité par un site Web. On en profite pour vous parler du fait que le contrat d'exclu avec ce dernier vient de prendre fin et qu'on pourra bientôt trouver le jeu en vente dans une multitude d'endroits. On vous reparlera plus avant de B.M. avec, entre autres, une interview de son développeur dans le prochain numéro.

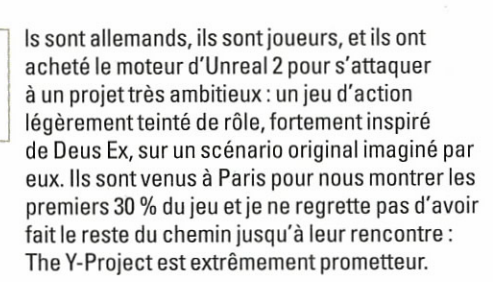
Bob Arctor







Pour accentuer encore l'impression d'immersion, les Allemands de Westka ont utilisé LipSync pour offrir aux personnages un incroyable réalisme pendant les phases de dialogues.



Ils sont allemands, ils sont joueurs, et ils ont acheté le moteur d'Unreal 2 pour s'attaquer à un projet très ambitieux : un jeu d'action légèrement teinté de rôle, fortement inspiré de Deus Ex, sur un scénario original imaginé par eux. Ils sont venus à Paris pour nous montrer les premiers 30 % du jeu et je ne regrette pas d'avoir fait le reste du chemin jusqu'à leur rencontre : The Y-Project est extrêmement prometteur.

Jusqu'à présent, les Allemands ne nous ont pas tellement habitués à des projets d'une réelle envergure, du moins dans le domaine qui nous

>Genre : Action aventure en vue subjective >Éditeur : Non annoncé
>Développeur : Westka Interactive Allemagne >Sortie prévue : 2003
>Site Web : www.weska.de

The Y-Project

intéresse. Le terme « jeux allemands » évoque plutôt des jeux de plateau – généralement excellents, soit dit en passant, et même parfois géniaux, mais bon, on est ici dans Joystick, alors ce n'est pas franchement l'endroit pour vanter les mérites de Klaus Teuber ou de Gustav Markopf... Côté jeux vidéo, on pense surtout à des trucs orientés gestion, avec des interfaces touffues et surtout pas de débauche d'effets visuels, non, jamais, c'est mal. Du coup, rien qu'en matant les screenshots de ces quelques pages, on comprend à quel point The Y-Project se démarque de la production locale. Mais Westka n'est pas un studio de développement comme les autres, et ceci explique peut-être cela. Venus du logiciel pour enfant, les gars WE, ST et KA ont été rachetés en 1999 par Brainpool, une société de production audiovisuelle spécialisée dans les séries télé. Du coup, leur premier projet ciblé hardcore gamer, Arcatera, en plein cours de développement au moment de la prise de participation de Brainpool dans Westka, a pris un tour pour le moins... fâcheux. Pour ceux qui n'auraient pas archivé le Joystick n°117, voici un extrait du test bref de l'époque : « ... débauche de cinématiques non interactives.

Il faudra faire attention de ne pas se faire griller comme un méchant insecte dans les terribles rayons laser...

Elles sont belles d'ailleurs. Pourquoi tous ces gens ne font-ils pas des dessins animés plutôt que des jeux ? » Excellente question, monsieur pomme de terre !

Persiste et signe

Mais non, c'est vraiment des jeux qu'ils avaient envie de faire, les gars de Westka. Alors ils ont rangé leur orgueil, ravalé leur fierté, fait le deuil de leurs prétentions, et ils ont décidé de s'offrir une seconde chance. Le discours du boss de la boîte, Christoph Kabelitz, venu nous présenter son jeu à Paris, est simple et de bon goût : nous pensions savoir faire, nous avons découvert que c'était faux, nous sommes repartis à zéro, jugez par vous-même. Le discours des communiqués officiels est vachement plus pédant, mais c'est normal : ça ne se fait pas d'écrire « jusqu'à présent, on était nuls, mais c'est en train de changer ». En revanche, quand quelqu'un de visiblement intelligent reconnaît s'être trompé, on part sur de bonnes bases. Et quand cette même personne cite Ultima Underworld, System Shock, Thief, Half-Life et Deus Ex comme références, il s'instaure assez rapidement un véritable climat de confiance. Bon, évidemment, on n'est pas à l'abri des dérapages. Le déroulement du jeu devrait être rythmé par un certain nombre de scènes cinématiques, réalisées avec le moteur du jeu (bon point), mais en vue à la troisième personne. Pourquoi pas : les scènes cinématiques possèdent l'avantage de pouvoir offrir une grande quantité d'informations en un temps relativement court. Enfin, j'ai bien dit « pouvoir ». Ça ne signifie pas forcément vouloir. Pour ça, il faudrait que les développeurs arrêtent de faire un complexe par rapport à ceux du cinéma – ce qui est le cas de la majorité d'entre eux, si vous voulez mon avis – ou de se faire racheter par des boîtes de télé ou de cinéma – dont les décideurs ne comprennent pas forcément que l'intérêt d'un jeu est davantage dans la richesse de l'interaction que dans celle de l'histoire, ce qui est d'autant plus difficile à appréhender que les deux richesses sont souvent étroitement mêlées, mais bon, il faut laisser le temps au temps, comme le dit le philosophe préféré de ma grand-mère.

La preuve par l'exemple

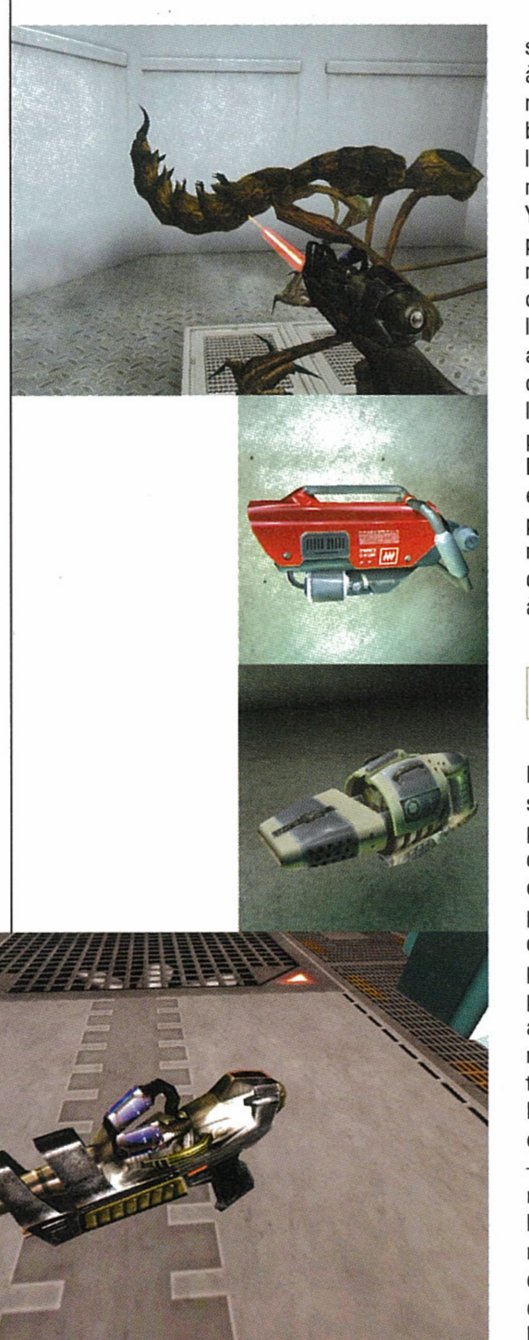
La meilleure solution, pour que les gens qui n'y comprennent rien commencent à y comprendre un peu quelque chose, ça serait de leur faire ressentir le plaisir de jouer. Le seul problème, c'est que pour ça, il faudrait avoir de vrais bons jeux destinés au grand public. Mais du coup, c'est le cercle vicieux : ceux qui décident ne savent pas ce qu'est un bon jeu, donc ils ne donnent pas les moyens d'en faire à ceux qui le pourraient, donc ils ne peuvent pas apprendre ce qu'est un bon jeu. Enfin, ne sous-estimons pas le pouvoir de Warren. Et oui, c'est ce mois-ci que Deus Ex sort sur PlayStation 2 ! Ce n'est pas un jeu ciblé très grand public, mais comme la PS2 ratisse de plus en plus large, il devrait réussir à toucher beaucoup plus de gens que

Admirez le sens allemand du détail : les développeurs sont en train de créer une « langue » avec laquelle les insectes communiqueront entre eux !



Le moteur d'Unreal 2 offre à The Y-Project une puissance visuelle digne des meilleurs jeux d'action du moment.



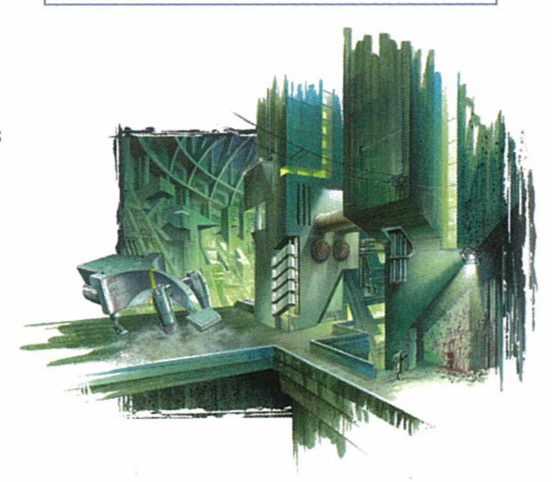


sur PC. Mine de rien, ça devrait permettre à beaucoup de joueurs de comprendre bon nombre de choses... si tant est qu'ils veuillent bien se donner la peine d'arrêter de prendre les joueurs pour des cons et le jeu pour un art mineur. Enfin bref, tout ça pour dire que The Y-Project – oui, il serait temps que je vous en parle un peu plus – devrait donc nous offrir un monde cohérent, hautement interactif, avec des objectifs de missions fixes mais une certaine liberté de moyens pour les atteindre. Le jeu sera ainsi composé de cinq grands chapitres, dont le début et la fin seront des passages obligés, et l'intérieur, un espace de possibles. Jusqu'à quel point cet espace sera-t-il vaste et diversifié ? Difficile à dire à ce jour. La seule chose dont on est sûr, c'est que les coyotes de Westka n'ont pas lésiné sur les moyens, puisqu'en plus du moteur d'Unreal 2, ils ont pris l'option Karma, qui est le moteur de physique le plus puissant à ce jour.

Le monde selon Y

Le scénario nous emmène 200 ans dans le futur, sur une autre planète, dans une cité protégée par un dôme transparent. En tant que chef de la police, vous êtes un homme puissant et respecté. Enfin, vous étiez un homme puissant et respecté... car suite à une explosion de la cloche à fromages, la ville a été envahie par des hordes d'insectes mutants (charmante planète !), qui se sont mis à massacrer allégrement tout ce qui leur tombait sous les mandibules. Du coup, l'ambiance n'est pas au top quand vous arrivez aux commandes du jeu. Et parmi les rares survivants qui réussissent encore à repousser – pour combien de temps ? – les assauts des sales bestioles, deux groupes rivaux continuent à se disputer le pouvoir : les militaires et les scientifiques. Sauf que maintenant, l'enjeu n'est plus le nombre de sièges au congrès, mais l'enrôlement des bonnes personnes pour réussir à résoudre la crise. Les militaires prônent la voie de la force

L'architecture s'inspire du « Cinquième Élément » et de « Blade Runner ». D'ailleurs, c'est un véritable architecte qui assiste les concepteurs dans la création des niveaux.

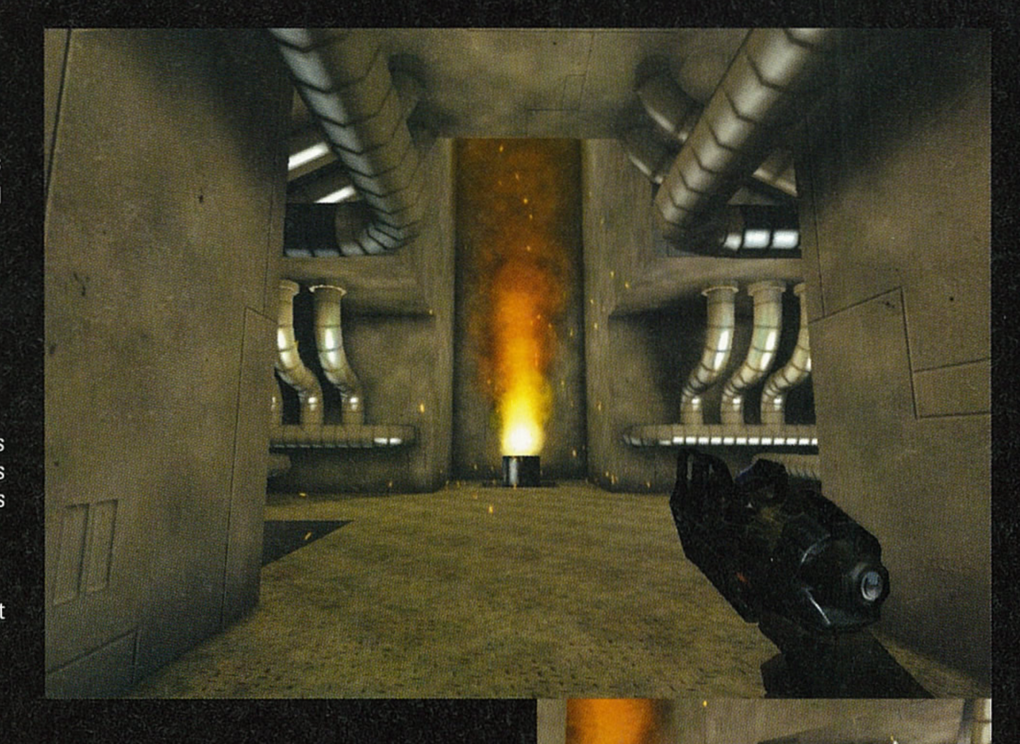


et les scientifiques celle de la recherche. Aucun des deux n'a franchement tort : la mutation des insectes a commencé une cinquantaine d'années plus tôt, suite à des expériences mal maîtrisées. En trouver la cause est très certainement un objectif primordial. En attendant, la menace est bel et bien présente, et on ne peut en vouloir aux militaires de privilégier l'élimination du danger concret. Ainsi, courtisé par les uns et les autres, vous choisirez tout le long du jeu entre l'urgence et le long terme. Rien ne vous obligera à suivre une voie plutôt qu'une autre, ni même à vous tenir à votre choix initial : les deux camps ont également besoin de vous, et vous pourrez savamment osciller entre les deux, en fonction des situations et de votre humeur du moment. Évidemment, ça sera aux scénaristes de prévoir des situations qui rendront ces choix intéressants... même si l'intrigue ne devrait, hélas, pas trop s'en ressentir.

Deux styles de jeu

Ce qui changera en fonction du groupe que vous déciderez d'aider, ce sont les moyens d'action auxquels ils vous donneront accès. Les militaires vous fourniront un armement de type « futuriste traditionnel », c'est-à-dire des armes puissantes, résolument destructrices, parfaites pour une approche musclée des choses. Quant aux scientifiques, ils vous permettront de jouer la carte de la furtivité, avec un attirail nettement plus défensif : extincteurs, détecteurs de mouvement, lunettes de vision nocturne, etc. Et leurs armes viseront davantage à repousser vos ennemis plutôt qu'à les massacrer. Comme je vous le disais plus haut, rien ne vous empêchera de mélanger les styles (si ce n'est l'attitude des PNJ à votre égard, si vous changez un peu trop souvent...) ;

votre arsenal pourra donc être assez hétéroclite. La seule restriction à sa richesse sera plutôt la limite de votre capacité physique à le transporter, que les développeurs ont actuellement fixée à dix armes : cinq issues des technologies militaire et/ou scientifique, et cinq armes classiques, qui constitueront votre arsenal de base. En effet, en tant qu'ex-chef de la police, il est logique que vous ayez de quoi vous défendre dès le début du jeu. En plus, comme on commence la partie dans une ville infestée de créatures aux intentions pas super-amicales, c'est mieux pour la durée de vie du produit... Mais revenons à notre arsenal de base : au fur et à mesure que vous réussirez des missions, vous gagnerez des upgrades pour vos armes, qui leur rajouteront de l'efficacité ou des effets différents, selon un arbre technologique bien précis. Évidemment, le type d'upgrade dépendra du camp pour lequel la mission a été réalisée. En termes de jeu de rôle, The Y-Project reprend donc le principe du joueur multiclasse qui se spécialise au fil de l'aventure, mais dans une version encore plus simple que celle de Deus Ex. Vous n'aurez notamment pas de caractéristiques à upgrader, ni de système de compétences à développer.



Techniquement impressionnant

Mais à défaut de vous offrir des trucs à modifier sur votre perso, les développeurs en ont prévu plein au niveau du monde dans lequel vous évoluerez. Entre le moteur d'Unreal et le moteur de physique Karma des Anglais de MathEngine, vous devriez pouvoir vous en donner à cœur joie. La gestion des particules, par exemple, ne sera pas uniquement là pour le plaisir des yeux : quand vous traverserez en courant un nuage de fumée, vous y laisserez un sillage, qui pourra être repéré par vos ennemis – et vice versa. Certaines armes, qui émettront des nuages de particules, seront visiblement et effectivement plus efficaces sur un individu isolé que sur un groupe. De la même manière, vous ne pourrez plus traverser impunément une gerbe d'étincelles... Bref, la technologie se veut au service de l'immersion, et pas seulement pour nous en mettre plein la vue, comme ça l'est encore trop souvent le cas. Autre exemple : à l'intérieur de chacun des cinq chapitres prévus par le jeu, ils annoncent zéro temps de chargement... visible. Le truc pas con, c'est qu'ils vont en fait charger les niveaux quand on empruntera des moyens de transport, tout en continuant à animer l'écran, ce qui devrait être plus agréable qu'on écran noir ou fixe. Évidemment, il y aura tout ce qu'on est en droit d'attendre d'un jeu de cette génération : gestion du jour et de la nuit, de la météo, Intelligence Artificielle des PNJ capable de répondre correctement à nos choix de style de jeu, en particulier pour les seize majeurs (ceux qui nous confieront nos quêtes), Intelligence Artificielle des insectes – individuelle comme collective – très différente d'une espèce à l'autre, Motion Capture pour l'animation de tous les persos du jeu, y compris les insectes, et j'en passe. Bref, de quoi nous créer un bon truc bien prenant, et rejoindre les Colons de Blue Byte et les Desperados de Spellbound dans la cour des grands Allemands !

Wanda

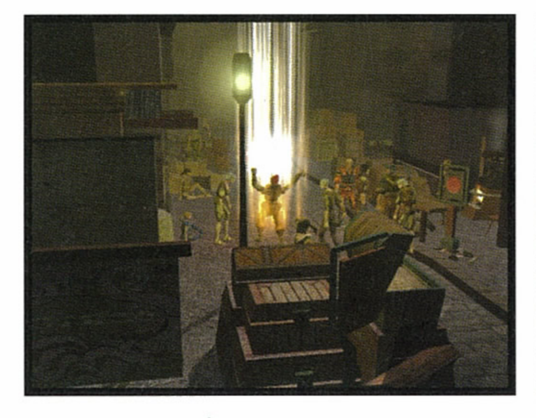


Les insectes, dont le design fait irrésistiblement penser à Starship Troopers, sont de seize types différents, de plus en plus balèzes, de plus en plus impressionnants au fil de votre progression.

Neverwinter Nights

Vivre dans le froid semble particulièrement propice à Bioware. Après les succès rencontrés par Baldur's Gate, il paraissait difficile d'enchaîner une nouvelle réussite, et pourtant Neverwinter Nights est bien parti pour.

par Kika





Un pays plat sur des kilomètres et recouvert de neige, la région d'Edmonton ressemble à s'y méprendre au paysage de Fargo, le film des frères Cohen. Que fait une boîte de développement dans un trou aussi perdu ? C'est la première question qui vient à l'esprit. Apparemment, les créateurs de Bioware sont originaires du coin. La ville est peut-être petite par rapport aux standards américains, mais calme et agréable sans être pour autant ennuyeuse, d'après ce que déclare l'un des big boss. Ça, je veux bien le croire. Poussée par l'envie dévorante de pouvoir enfin jouer à Neverwinter Nights, j'ai accepté sans hésitation (quel courage, je m'épate) d'aller m'enterrer pour quelques jours dans ce coin paumé du nord-ouest du Canada, nonobstant la température hyper-basse qui était annoncée (entre -2 et -10°c). Malgré la terrible peur d'y laisser un bout de nez trop curieux, je suis partie sans un regard en arrière. Je n'ai pas rencontré de tueurs abrutis (il ne faut pas croire tout ce que racontent les films). En revanche, j'ai halluciné sur Neverwinter Nights. Si l'équipe de Bioware ne cache pas de psychopathes en son sein, elle recèle par contre des talents certains qui ont signé pour nous produire un jeu de rôle exceptionnel. Créer non seulement un scénario solo mais aussi une aventure multijoueur sans se planter semble déjà ambitieux. Mais en plus, vouloir permettre au joueur de base de devenir à son tour lui aussi créateur, voilà qui semble encore plus fou quand on connaît les difficultés de mettre au point un éditeur simple et maniable.





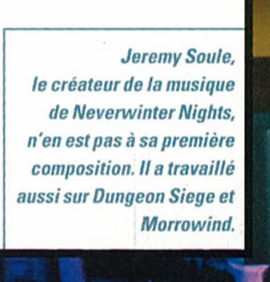
L'aventure en solo

La campagne officielle propose une aventure d'une soixantaine d'heures. Elle peut se jouer en solo ou en multi de la même manière que les différents volets de Baldur's Gate. Le joueur créera son personnage en respectant les règles de la troisième édition de Donjons et Dragons. Le monde dans lequel on vous invite est donc un monde d'heroic fantasy, peuplé de dragons, de sorciers, d'elfes et d'autres créatures fabuleuses. Vous pourrez choisir votre personnage parmi un panel de sept espèces et onze classes. Les humains seront bien entendu présents comme les elfes, nains et aussi le puissant mais abruti demi-orque. Les classes sont toutes ce qu'il y a de plus classique avec mage, prêtre, paladin, druide, voleur, ranger, barde et barbare. Les personnages ne pourront pas dépasser le niveau vingt même en étant multi-classés. Ainsi, si vous faites un dual de classe voleur niveau quatre et mage niveau seize, il sera impossible de le monter plus haut. La création de perso s'effectue comme par le passé. La première introduction dans l'univers de Neverwinter Nights passe par un tutorial destiné à accélérer la prise en main. L'interface est extrêmement simple d'utilisation. Clavier et souris mélangés vous permettent de suivre les errances de votre personnage à la loupe. Pour admirer un combat, il suffit de zoomer, pour s'orienter dans un labyrinthe de chausse-trappes,

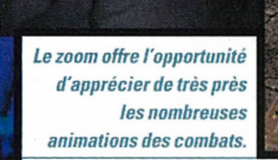
Les grosses têtes de Bioware : Ray Musyka, Greg Zeschuk et Trent Oster travaillent tous sur Neverwinter Nights tout en préparant l'avenir. D'autres projets sont en préparation sans qu'ils veuillent nous en dire plus.

de dézoomer ou de faire apparaître la carte. L'écran de jeu est dépouillé au maximum afin d'offrir une plus grande intuitivité au jeu. Il suffit de quelques raccourcis clavier pour utiliser vos talents particuliers ou tout simplement de les choisir à la souris en faisant apparaître les sous-menus pour aussitôt lancer soit des sorts, soit une attaque en traître. À l'écran, ne paraît que l'icône de votre personnage accompagné, quand il en possède, des compagnons de votre groupe. À partir de cette icône, vous accédez à tous les sous-menus qui vous permettront de récolter la plus petite info sur votre héros et ses quêtes et de visualiser son inventaire. La gestion des compagnons se révèle complètement différente de celle de Baldur's Gate. Ils évoluent de manière indépendante de vous, c'est-à-dire que vous ne pourrez ni voir leur inventaire ni choisir leurs armes. Les seuls échanges que vous aurez avec eux se feront sous forme de dialogues qui vous autoriseront surtout à définir leur rôle au





Jeremy Soule, le créateur de la musique de Neverwinter Nights, n'en est pas à sa première composition. Il a travaillé aussi sur Dungeon Siege et Morrowind.



Le zoom offre l'opportunité d'apprécier de très près les nombreuses animations des combats.



sein du groupe comme dans Arcanum. La carte, remarquable de par sa souplesse d'utilisation, transcrit au point près votre évolution dans le niveau et s'annote selon vos désirs.

Dans l'aventure solo, vous êtes appelé par la princesse de Neverwinter à suivre l'entraînement de l'école qu'elle a créée pour faire des héros susceptibles de résoudre le problème du fléau qui s'est abattu sur la région. Celui-ci, loin d'être une peste innocente, semble avoir été envoyé par un sombre et mystérieux ennemi. À vous, dans un premier temps, d'essayer de rapporter les ingrédients de la potion miracle qui permettra d'arrêter la progression du mal seul ou avec vos compagnons puis, dans un second temps, de découvrir qui se cache derrière cette vague assassine qui élimine toute la population sans distinction.

Le système de combat



NWN est jeu en temps réel basé sur des éléments tactiques non négligeables prenant en compte les possibilités des classes des personnages. Il existe plusieurs échelles de combat. La première se base sur le simple clic. Il suffit de cliquer sur l'ennemi pour que votre héros l'attaque directement. Il n'y a pas de système de pause comme dans Baldur's Gates, ici seul le Donjon Master pourra actionner une pause. Votre héros répète l'action de base jusqu'à la mort de l'ennemi ou la sienne. La deuxième échelle est constituée par les actions spéciales. Vous sélectionnez une action particulière comme parer un coup ou lancer un sort. Une fois cette action effectuée, votre perso revient au système d'attaque de base. Le système ainsi monté tolère la disparité des pings. Le jeu n'est pas en lui-même tactique ou action. Il dépend essentiellement du type de personnages joué et de l'impulsion que le DM a donné au module. Certains créeront des scénar' à la Planescape avec beaucoup de dialogues où le joueur doit plus parler et influencer les PNJ pour obtenir gain de cause que rentrer dans le lard de bestioles nauséabondes. D'autres feront des parcours du combattant à la Diablo, tout est possible. Dans la campagne solo, le temps réel oblige le joueur à adapter le comportement de son

Genre : RPG solo et multijoueur **Éditeur :** Infogrames **Développeur :** Bioware Canada **Sortie prévue :** 4e trimestre 2002

personnage en conséquence. Un fort parti adverse de l'autre côté d'un pont suspendu ne demandera pas les mêmes actions pour être éliminé suivant la classe jouée. Ainsi le barbare rentrera dans le tas en devenant une véritable machine à tuer, les estafilades ne lui faisant pas peur vu sa force et sa constitution, tandis que le mage de constitution plus chétive ou le voleur essayeront soit d'attirer un à un les ennemis pour les éliminer petit à petit, soit de lancer un sort de groupe genre nuage empoisonné et de s'esquiver en vitesse. En groupe, le système de combat est structuré pour permettre une entière coopération entre les joueurs. Ainsi le barde buffera ses compagnons, tandis que le moine soignera et le mage attaquera, protégé du guerrier. La spécialisation des classes de la troisième édition entraîne une collaboration totale entre les joueurs. Au final, il faut imaginer le fonctionnement de l'équipe comme celui qui existe dans Dark Age of Camelot : chacun des personnages avec sa spécialisation jouera un rôle déterminé et complémentaire des autres. Neverwinter Nights ne s'arrêtera pas au bout des quelque soixante heures comme on a l'habitude, différents modules faciles à ajouter seront susceptibles d'être téléchargés de manière purement gratuite sur le Net. L'aventure continuera alors tant que vous aurez envie de la poursuivre et cela grâce aux outils de l'éditeur.





Vous retrouverez la majorité des sorts de Baldur's Gate. Le moteur a permis de recréer des animations encore plus belles que par le passé.

L'éditeur

Le Aurora Neverwinter Toolset est l'outil de développement de Neverwinter Nights. Il permettra grâce à sa base de données et ses outils de créer une campagne complète, des villes aussi grandes que vous le désirez et des donjons effrayants. Pour cela, il offre plusieurs types de cartes incluant aussi bien des extérieurs que des intérieurs que vous pourrez découvrir dans le scénario officiel que l'on vous proposera. Vous disposerez de forêts, de cryptes, de donjons, de cavernes, de châteaux, exactement de tous les décors dont vous aurez besoin pour réinventer vos univers préférés. Loin d'être un éditeur plat, c'est-à-dire où seul les objets, créatures et décors seront implémentés, il vous autorisera à habiller d'un seul geste vos cartes de lumière. Ainsi vous creuserez des ténèbres, sculpterez des jours pour induire l'ambiance propice à votre scénario. Plusieurs types d'éclairage existent ainsi que différentes textures de brouillard. Un seul donjon pourra ainsi être complètement transformé surtout si, pour respecter les éclairages, vous rajoutez une luminosité différente au niveau des sols ou des murs. Cet éditeur mettra quelque 200 créatures à votre disposition. Complètement paramétrable, leur nombre se multipliera au gré de vos envies. Il suffira de transformer leur aspect physique, de changer les protections et leur armement, d'ajouter ou d'enlever quelques objets de leur inventaire, de redéfinir leur niveau d'agressivité et leurs pouvoirs pour faire d'un pixie un être absolument différent. Aurora apparaît être un outil d'une grande souplesse dont la simplicité autorise son utilisation par le plus grand nombre. Grâce à lui, n'importe qui sera capable assez rapidement de développer un scénario complet, dialogues inclus sans être obligé de se dépatouiller d'un langage de programmation quelconque. Le créateur expérimentera ensuite son aventure soit en y jouant seul, soit en incarnant le terrifiant Donjon Master.

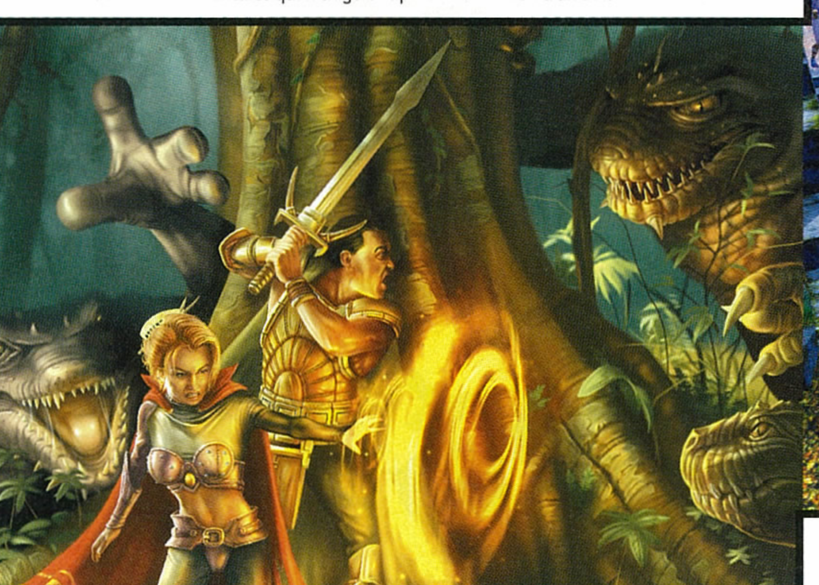
Le Donjon Master

Le DM a tous les droits, toutes les initiatives. Créateur ou animateur d'un module, vous ne pouvez que le suivre dans la direction qu'il vous indique. Être un DM de NWN est un art de la même façon que ce l'est pour les RPG papiers. Neverwinter Nights lui permet de montrer toute l'étendue de ses talents de conteur et de manipulateur. Il peut interagir directement en assumant une présence physique au travers d'un personnage ou laisser l'action se dérouler sans lui, tout ça dépend du choix de la construction qu'il a fait. Le DM peut ainsi incarner aussi bien plusieurs PNJ suivant le déroulement du scénario que des créatures particulières, de la simple chauve-souris au dragon surpuissant. En plein combat, il prendra possession du boss ennemi pour rompre le combat et raconter une histoire invraisemblable, tout est possible. L'interface

du DM, extension de l'interface joueur, rend toutes les manipulations d'une extrême simplicité. Le système apparaît très souple autorisant le passage d'un rôle actif dans le scénario à un rôle invisible. Ainsi, à la suite d'un dialogue particulier, il pourra récompenser le joueur en lui donnant de l'XP, de l'or ou tout simplement un objet inédit, l'expédier à l'autre bout de la carte et l'entourer de monstres de plus en plus nombreux. Ses actes auront ainsi une incidence immédiate sur le déroulement de l'aventure. Les outils de DM qu'un tutorial vous apprendra à utiliser ne sont pas uniquement là pour ajouter des trésors ou des monstres fantastiques. Leur finesse et leur maniabilité apparentes sont surtout destinées à rendre un scénario beaucoup plus réactif aux comportements des participants. Vous n'aurez plus ainsi des aventures mécaniques à vivre mais bel et bien des contes dans lesquels se développeront des relations particulières entre le créateur et l'utilisateur. Une même histoire pourra ainsi se dérouler de manière complètement différente suivant les participants, une réelle interactivité devrait ainsi naître. L'apport d'un DM amènera une richesse humaine jusqu'alors inconnue certainement très similaire à ce qui existe dans les jeux de rôle papier. Si son rôle sera certainement important pour offrir un souffle épique, sa présence n'en sera pas pour autant obligatoire. L'éditeur permettra de créer des aventures qui n'exigeront pas l'intervention d'un DM.



La ville où vous débutez est en pleine déconfiture, une terrible peste s'y est abattue permettant aux crimes de proliférer en toute liberté.



Les décors entièrement en 3D s'habillent de lumière pour le plaisir des yeux tandis que les créatures s'affichent en couleurs vives.

Le multijoueur

L'aventure officielle se jouera aussi bien en solo qu'en multi. Mais ce qu'on espère tous, c'est l'existence d'un monde persistant. Celui-ci ne sera certainement pas créé par Bioware. En revanche, l'éditeur qu'il met à notre disposition permettra à n'importe qui de proposer son monde persistant, bien sûr suivant la capacité de son ordinateur et de sa connexion. Ainsi une connexion par modem limitera l'accès à huit joueurs tandis qu'un gros débit autorisera jusqu'à soixante-quatre participants. Une aventure est composée de plusieurs modules Celle-ci peut être sur un seul serveur, mais l'accessibilité à d'autres serveurs par certains modules sera tout à fait possible. Il suffira que les différents administrateurs se mettent d'accord pour autoriser l'accès à leur bécane par des portails. Ainsi, un univers sans limites pourra se développer petit à petit, le joueur sautant de serveur en serveur sans interruptions. Cette approche, laissant la gestion complète d'un ensemble de monde à des joueurs, offre, si la communauté suit, une richesse exceptionnelle sans qu'il y ait discontinuité. Votre personnage se baladera sans perte d'objets ou d'expériences suivant les exigences du DM. On peut très bien rapprocher ça des quêtes d'Asheron's Call limitées en niveau. Le DM ou bien l'administrateur posera ses exigences et le joueur choisira de les subir ou non. Un chat simple permettra de communiquer en direct soit par des messages tout faits à la Counter-Strike, soit en formulant ses propres phrases. Les pénalités lors de la mort d'un personnage dépendront entièrement de la bienveillance du DM.

À zéro point, le héros sera inconscient et on lui proposera de ressusciter à un endroit donné en perdant un peu d'expérience. Il pourra aussi continuer à observer le combat en attendant qu'un membre de son groupe le soigne par potion ou sort. Mais dans ce cas-là, si tout son groupe meurt, les ennemis l'achèveront alors. D'évanoui, il passera à cadavre et la résurrection sera alors obligatoire avec d'autres pénalités.
Le PvP sera déterminé lors du lancement de la partie. Groupe contre groupe, individu contre individu, les règles seront laissées à la discrétion des créateurs des modules.
Le système devrait servir à merveille le roleplay. Seul votre aspect physique permettra aux autres joueurs de se faire une idée de votre niveau et de votre classe. Le DM, lui, saura bien entendu, exactement vos aptitudes. Mais vous pouvez très bien vous déguiser en faible mage et être en fait un gros bourrin pour prendre au piège vos adversaires humains. Vous contrôlerez exactement votre aspect et le comportement de votre avatar. Ainsi, même si certaines espèces ne sont pas accessibles (comme l'elfe noir), rien ne vous interdira d'en créer un.

Le MMORPG de nos rêves ?

NWN désire ardemment retranscrire les sensations que vous avez connues en jouant au jeu de rôle papier. Comme dans celui-ci, les développeurs cherchent avant tout à vous faire revivre les liens particuliers qui existaient entre le DM et les participants à l'aventure. Les outils sont là et semblent être merveilleusement adaptés à cette optique. Est-ce que la communauté suivra ? Vu la quantité de sites qui existe déjà sur le Net alors que le jeu n'est pas sorti, on ne peut guère douter de la création d'une multitude de modules. Mais cela signifie-t-il pour autant qu'un monde persistant, évolutif et riche se mettra à place ? On reste dans le doute. ■ □ □

Trêve de plaisanteries, Gladiators aura beau se passer dans une arène, il n'est absolument pas prévu de voir des jeunes gens torse nu s'étriper à grands coups de glaive, lion, et autres dérives du meilleur des pires moments de l'Empire romain. Certes, il y aura une arène dans le jeu, mais les occupants seront très différents de ce qu'on avait l'habitude de voir depuis la Rome Antique, et surtout, depuis Hollywood.



La souplesse du moteur pourra permettre la création d'une foule de formations différentes.

Une petite explication s'impose

Tout commence dans les années 70, période prolixe pour le rock'n roll et l'armement. Alors que le conflit du Viêt-Nam fait rage, dans une base secrète d'Arizona, Callahan, un colonel de l'U.S. Air Force, est grave en train de dessoûler. Ce dernier doit être en forme pour être envoyé dans une super navette expérimentale spécialement étudiée pour parcourir tout l'univers en moins de deux. Le problème, c'est que pendant le voyage, la navette de Callahan entre en collision avec le croiseur de guerre de Maximix, général de l'armée impériale galactique.

Gladiators

Pour ceux qui ont remarqué, il y a un « s » à la fin de Gladiators... Ce qui veut dire qu'il n'y aura pas de Russell Crowe, et par conséquent, pas de Meg Ryan dans le jeu. Désolé...

par Pete Boule

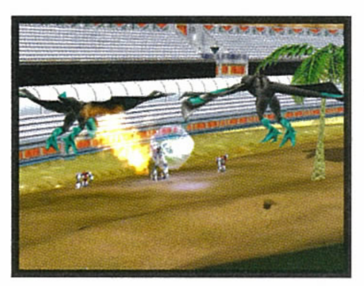


Callahan est donc capturé, puis emprisonné dans la capitale intergalactique de notre ami Maximix. De là, sa peine de mort est commuée en peine de merde puisqu'il devra livrer combat dans une arène, dans laquelle on lui donnera le commandement de plusieurs unités combattantes correspondantes à son époque afin de vaincre deux autres concurrents. Le principe est donc simple : on ne te condamne pas à mort, mais il faudra que tu défendes chèrement ta peau, avec ton matos des années 70, contre deux autres protagonistes. Maximix, le général à la tête d'une armée robotisée au dernier degré, et Fargas, un caïd se servant de magie puissante, à la tête de ses « elfes » qui tiennent plus du bug de « Starship Trooper ».



Ce soir, on vous met le feu

Jamais ce slogan de supporter débile n'aura eu autant de sens et de signification. Ici, il n'est pas question que les petites armées sur le terrain règlent leur compte en catimini. Comme dit plus haut, le combat se passe dans une arène, et jusqu'à présent, la loi qui prévaut dans ce genre d'endroit est



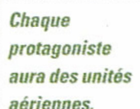
celle du public. Cette arène-là est immense, et l'idée de voir quelque 200 000 pékins venus de tous les coins de la galaxie s'amasser dans les gradins pour regarder le sang couler en dit long sur l'ambiance locale. Ainsi, ce sont les acclamations du public qui font le jeu lui-même. Impossible de se planquer : ici, l'action est exigée par le peuple avide de sensations fortes et d'hémoglobine. D'ailleurs, si on cherche à éviter le combat, ou encore si ledit combat est limite minable, des sifflets lancés des gradins amèneront vite des troupes sur le terrain, histoire de forcer le joueur à se bastonner. A contrario, si le combat est spectaculaire, les acclamations amèneront de multiples récompenses à la fin du combat. C'est comme au foot, sauf qu'ici, l'équipe qui perd ne jouera plus jamais, puisque ses effectifs seront légèrement morts.



Arcade ?

Contrairement à un bon nombre de jeux de stratégie temps réel, ici, tout est basé sur un gameplay « blitz »... (à ne pas confondre avec rush, puisque là, les ressources sont différemment gérées). Ici, il faudra maîtriser diverses parties du terrain. À cela s'ajoutent les vagues d'attaques des opposants ainsi que le stress de l'audimat : n'oublions pas que les conflits sont regardés par un public avide de sang qui n'apprécie pas les actes de lâcheté campeuse et encore moins l'inactivité.

Les éléments de décor seront tous destructibles. Le joueur pourra en profiter, surtout si son ennemi se trouve dans une raffinerie de pétrole bien combustible.



Chaque protagoniste aura des unités aériennes.



L'important, c'est de participer

Histoire d'être un peu plus précis avec la nature des conflits qui attendent le joueur, autant faire un petit descriptif des principaux protagonistes qui squatteront l'arène. Chose remarquable (parce qu'elle doit être remarquée et non parce qu'elle est géniale ; pour juger de cela, on attendra le test), ce sont les trois principales époques abordées dans les jeux de stratégie temps réel qu'on aura droit de voir combattre. Pour le camp de Callahan, le colonel humain, on se tapera la gestion de commandos humains directement issus de cette bonne vieille guerre du Viêt-Nam. Le colonel pourra disposer de l'équipement de l'époque, ce qui inclut le fantassin et son M-16, le commando et son couteau suisse (gros, le couteau, très gros), et l'hélicoptère Bell UH1-D iroquois. La seule touche d'anachronisme étant dans le choix du tank qui ici est un Abrams (inexistant dans les années 70). Dans ce camp-là, les unités seront assez polyvalentes, pouvant répondre à une menace s'exprimant au contact, ou encore, à distance. Les troupes de Fargas, elles, sont essentiellement composées d'elfes. Ces derniers sont très loin de la version Tolkien et plutôt du genre insectoïde. Bien que les unités du magicien Fargas soient spécialisées dans le corps à corps, certaines ne se priveront pas de balancer des projectiles.
Les dernières forces en présence seront celles du général Maximix. En dépit de son nom de barre chocolatée, le général possédera les troupes les plus résistantes du jeu, ainsi que celles qui auront le plus grand potentiel létal en combat à distance.
La majeure partie d'entre elles seront robotisées.



Genre : Action/tactique temps réel **Éditeur :** Arxel Tribe **Développeur :** Eugen Systems **Sortie prévue :** Octobre 2002

La tactique du lapin dans le chapeau

Certes, si le jeu ne se limitait qu'à de la violence gratuite, vulgaire et banale, exprimée à grands coups de feu et de vigoureux trajets de lames de couteaux dans de la barbaque, on en aurait vite fait le tour. Gladiators aura plein de petits bonus tous plus ou moins utiles dans son gameplay. Ainsi, certaines cinématiques nous montreront l'ambiance qui règne dans les gradins de l'arène, pendant que d'autres, montrant les meilleurs ou les pires moments des « matches », pourront faire leur apparition. De même, certains bonus tactiques seront bien présents. Puisque le jeu sera très arcade, il y aura, de-ci de-là, pas mal de bonus sous forme de cartes (façon Magic). Ces dernières pouvant donner aux joueurs plusieurs aptitudes, comme celles de distribuer des soins, balancer des sorts d'accélération ou encore, demander un soutien aérien, « napalmant » élégamment une zone grouillante de snipers. La distribution des ressources marchera selon le fric que gagne chaque joueur pendant et à la fin de chaque partie. Ainsi, non seulement il devra maîtriser des zones stratégiques permettant l'achat de troupes (les dropzones) mais aussi maîtriser ses dépenses, les sorts distribués étant comptés en monnaie sonnante et trébuchante, et non en mana. Enfin, il est à noter que le jeu ne sera pas impartial du tout. En effet, l'arène appartenant à l'empire galactique local, les troupes chargées de rappeler à l'ordre les concurrents refusant de combattre obéissent au général Maximix. Rien que de savoir ça, ça annonce de grands moments d'anti-neutralité dans l'arbitrage.



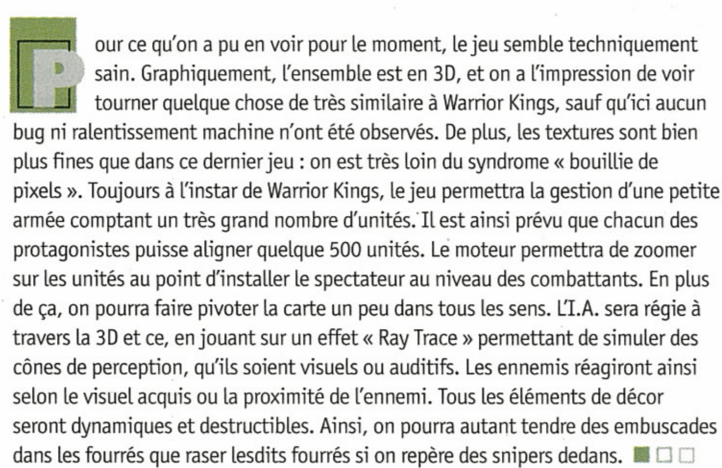
Le jeu bénéficiera de pas mal d'effets visuels et pyrotechniques.





Techniquement sain

Pour ce qu'on a pu en voir pour le moment, le jeu semble techniquement sain. Graphiquement, l'ensemble est en 3D, et on a l'impression de voir tourner quelque chose de très similaire à Warrior Kings, sauf qu'ici aucun bug ni ralentissement machine n'ont été observés. De plus, les textures sont bien plus fines que dans ce dernier jeu : on est très loin du syndrome « bouillie de pixels ». Toujours à l'instar de Warrior Kings, le jeu permettra la gestion d'une petite armée comptant un très grand nombre d'unités. Il est ainsi prévu que chacun des protagonistes puisse aligner quelque 500 unités. Le moteur permettra de zoomer sur les unités au point d'installer le spectateur au niveau des combattants. En plus de ça, on pourra faire pivoter la carte un peu dans tous les sens. L'I.A. sera régie à travers la 3D et ce, en jouant sur un effet « Ray Trace » permettant de simuler des cônes de perception, qu'ils soient visuels ou auditifs. Les ennemis réagiront ainsi selon le visuel acquis ou la proximité de l'ennemi. Tous les éléments de décor seront dynamiques et destructibles. Ainsi, on pourra autant tendre des embuscades dans les fourrés que raser lesdits fourrés si on repère des snipers dedans. ■ □ □









3DO™

Might and Magic® IX

PC CD ROM
A NEW DIMENSION OF RPG
Might and Magic IX
NEW WORLD COMPUTING
3DO

Vous êtes ici .

FRAMON
FROSGARD
THRONHEIM
CHEDIAN
YORWICK
THJORGARD
STURMFORD
LINDISFARNE
ISLE OF ASHES
DRANGHEIM
GUBERLAND

Might and Magic IX
The LAND of CHEDIAN
NEW WORLD COMPUTING
3DO

NEW WORLD COMPUTING®








Quoi de Neuf

Caféine

Logitech Z560

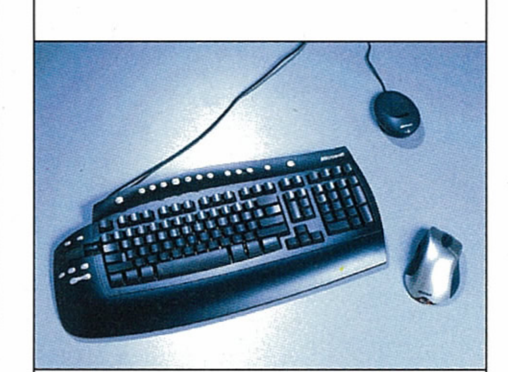
400 watts, certifié THX, 21 kg. Ça, ce sont des spécifications qui sentent bon le gros son. Avec le Z560, Logitech arrive sur le marché des systèmes audio 4.1 pour PC haut de gamme. En premier, c'est surtout le 21 kg qui calme, parce qu'il faut les ramener chez vous, ces enceintes, avant de jubiler sur leur qualité sonore. Même pendant les branchements, on est plutôt content. Tout se connecte sur le caisson de basse (et QUEL caisson de basse) qui vient ensuite se brancher sur un module de contrôle avec boutons de volume et d'alimentation, réglages des basses et répartition avant/arrière. Ô joie et allégresse, ils ont même pensé à la prise casque. Merci. Un bouton M3D est aussi présent. C'est un système qui permet de transformer une source stéréo en une sorte de faux Dolby Prologic sur les quatre enceintes. Pas indispensable, mais si vos satellites sont bien placés, c'est agréable. Seul reproche, les 400 watts de Logitech sont de drôles de watts. Le caisson fait dans les 100 watts et les satellites 15 watts chacun. Je ne crie pas au scandale pour une simple raison : 160 watts à ce prix-là, c'est déjà bien. Pour être très franc, c'est même le meilleur son que j'ai entendu depuis les Sirocco Crossfire de VideoLogic, qui sont introuvables et plus chères. Si vous avez les moyens, c'est le meilleur kit du moment. Pensez à prévenir vos voisins avant quand même...

Fabricant : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 300 euros

Microsoft Black Pack

Dans la grande série black is beautiful, je voudrais le clavier et la souris. Enfin surtout le clavier. Microsoft propose en effet depuis fin avril un pack regroupant le clavier Office Keyboard et la souris Wireless IntelliMouse Explorer pour un prix « raisonnable ». Pas vraiment l'affaire du siècle, mais les deux produits valent le coup. Attention tout de même, la Wireless IntelliMouse Explorer reste limitée pour une utilisation de joueur. La technologie sans fil a malheureusement toujours des faiblesses quand on a besoin d'une réactivité sans failles. En revanche, le clavier reste largement mon préféré du moment. En noir, il a une classe folle et le touché est toujours aussi agréable. Le seul regret de ce pack est que la souris n'est pas vraiment noire. Elle garde le même look que la version classique que l'on trouve seule dans le commerce. J'en connais qui ont été déçus en découvrant ça à la rédac', mieux vaut être prévenu.

Fabricant : Microsoft
Site Web : www.microsoft.fr
Prix : environ 135 euros



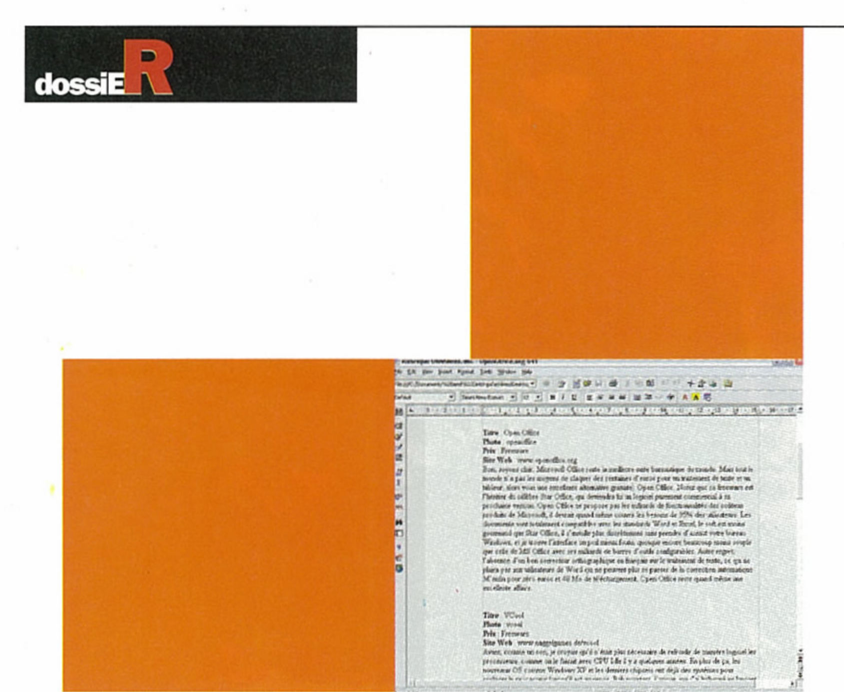
Altec Lansing 4100

Suite logique du kit 2100 testé dans le numéro 135, ce kit 4.1 est basé sur le même design. Mais Altec n'a pas juste rajouté deux satellites pour vous fourguer ce kit 4.1. Le caisson est plus musclé (35 watts RMS contre 16 sur le 2100), tout comme les satellites (8,75 watts contre 5 sur le 2100). La télécommande est également plus complète, gestion du son 4.1 oblige. Avec un total de 70 watts RMS, cet ensemble n'est donc pas juste beau. Il est bruyant aussi. Et ça, c'est plutôt une bonne nouvelle. Si le plancher de mon bureau ne gigote pas, j'ai tendance à penser que le kit n'est pas à la hauteur. Vu la tête de Fishbone en face de moi qui tente d'écrire un test en luttant contre le vent, je pense que la puissance de ce 4100 est suffisante. Et vu les yeux qu'il me fait, je vais peut-être baisser le son... On reprochera juste à ce modèle un petit manque dans les mediums, comme son petit frère. C'est inhérent à ce type de design avec des satellites un peu fluets mais le résultat reste vraiment très correct. De toute façon, que les choses soient claires, ce kit séduit autant les yeux que les oreilles. Altec a réussi à faire en sorte que le compromis côté design ne soit pas trop pénible pour les oreilles. Profitez-en.

Fabricant : Altec Lansing
Site Web : www.comtrade.fr
Prix : environ 210 euros



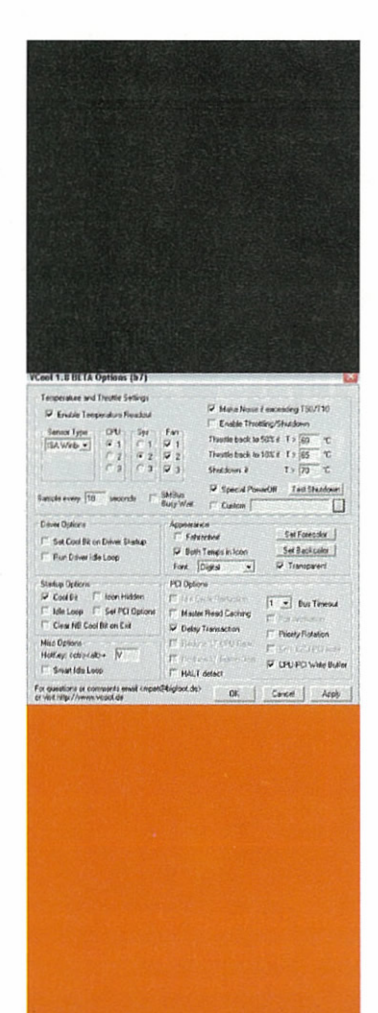

SEUL,
VOUS N'AVEZ
AUCUNE CHANCE...
TEAM FACTOR
...EN ÉQUIPE
VOUS ÊTES PLUS FORT
QUE TOUTE UNE ARMÉE
PC CD
Engagez-vous dans les forces spéciales, votre sens tactique et vos réflexes seront mis à rude épreuve. Opérez dans les zones les plus dangereuses de la planète. Réaliste, palpitant : plongez dans l'action et découvrez la redoutable efficacité du travail en équipe.
• 12 missions solos, 40 armes, des graphismes et environnements très détaillés.
• 1 mode multi-joueurs exceptionnel : jusqu'à 30 joueurs via internet et 60 en LAN.
• 4 catégories d'équipiers : soldat, artificier, éclaireur et sniper.
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY
7FX
Singularity SOFTWARE
© 2002 The Codemasters Software Company Limited. Tous droits réservés. All others copyrights and trademarks are the property of their respective owners.



Utilitaires

Dompter la bureautique, atteindre le zéro absolu, explorer de nouvelles terres graphiques, mélanger les sons et les mélodies grâce à la magie de l'électronique, tout ça en deux pages seulement, c'est une véritable aventure, une nouvelle manière de vivre, un conte philosophique étourdissant qui transcende les cultures et les technologies ; enfin c'est la rubrique Utilitaires quoi.

Ackboo





oPen OffiCe

Site Web : www.openoffice.org
Prix : freeware

Bon, soyons clair, Microsoft Office reste la meilleure suite bureautique de la galaxie. Mais tout le monde n'a pas les moyens de claquer des centaines d'euros pour un traitement de texte et un tableur, alors voici une excellente alternative gratuite : Open Office. Notez que ce freeware est l'héritier du célèbre Star Office, qui deviendra un logiciel purement commercial à sa prochaine version. Open Office ne propose pas les milliards de fonctionnalités des coûteux produits de Microsoft, mais il devrait quand même couvrir les besoins de 95 % des utilisateurs. Les documents sont totalement compatibles avec les standards Word et Excel, le soft est moins gourmand que Star Office, il s'installe plus discrètement sans prendre d'assaut votre bureau Windows, et je trouve l'interface un poil mieux foutue, quoique encore beaucoup moins souple que celle de MS Office avec ses milliards de barres d'outils flottantes configurables. Autre regret, l'absence d'un bon correcteur orthographique en français sur le traitement de texte, ce qui ne plaira pas aux drogués de la correction automatique de Word. M'enfin pour zéro euro et 48 Mo de téléchargement, Open Office reste quand même une excellente affaire.



VcOol

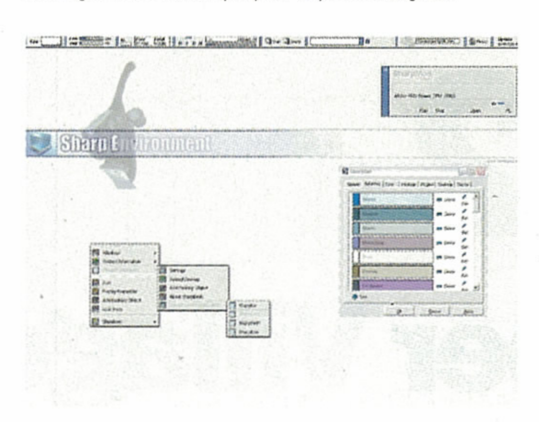
Site Web : www.vcool.de
Prix : freeware

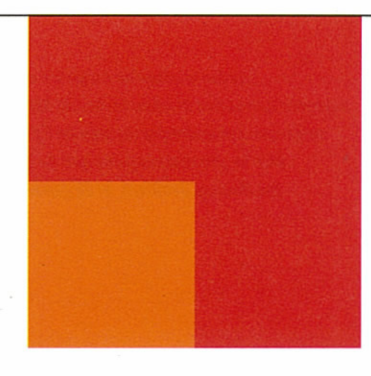
Vous vous souvenez de CPU Idle, ce logiciel qui permettait de refroidir les processeurs au repos ? Bah voici VCool, un soft encore plus efficace mais destiné uniquement aux processeurs AMD couplés aux chipset VIA. Il donne des résultats complètement hallucinants : pour vous donner une idée, mon Athlon 2000XP est passé de 54 à 40 degrés en utilisation bureautique classique... Attendez-vous au même résultat avec n'importe quel Athlon ou Duron, XP ou pas. VCool réussit ce tour de magie en autorisant le processeur à se déconnecter du bus système lorsqu'il n'a rien à traiter, ce qui ne cause aucune baisse de performances (OK, 2 % au maximum...). Ah si, il y a une seule contre-indication : il vaut mieux le désactiver lors d'encodage de son ou de vidéo. Évidemment, lorsqu'on doit tirer sur le CPU comme un malade, par exemple sur un jeu 3D bien gourmand, la température remonte un peu. Mais ça, on ne peut rien y faire. En plus de ses fonctions de refroidissement, VCool peut aussi afficher la température du CPU à côté de l'horloge, ralentir le système en cas de surchauffe et permettre de régler quelques paramètres subtils du processeur pour l'optimiser (à vos risques et périls). Bref, un petit programme indispensable pour les possesseurs de puces AMD, overclockées ou pas.

ShArpE

Site Web : ***www.lowdimension.net***
Prix : ***freeware***

Aaahh, une nouvelle interface graphique, ça fait longtemps que je ne vous en avais pas collé une dans cette rubrique. SharpE, à l'instar de Litestep ou de Geoshell, vient prendre la place du classique bureau Windows et de sa barre des tâches tristounette. Pour une fois, ce genre de logiciel ne demande pas dix heures de configuration à bidouiller des fichiers texte écrits dans un langage obscur : d'un simple clic de souris, on ajoute ou on enlève des éléments de l'interface, par exemple un indicateur d'utilisation du CPU, un plug-in pour Winamp ou différents menus. Revers de la médaille, cette simplicité de configuration ne permet pas de se créer un bureau aussi complexe et personnalisable qu'avec Litestep par exemple. Mais l'apparence graphique de SharpE est de toute façon très agréable, claire, épurée, on a en fait pas trop envie d'y toucher tellement c'est élégant. SharpE est encore en développement, mais la bêta 3 récemment disponible est très stable. À essayer ne serait-ce que pour le plaisir des yeux.





L'UTILITAIRE CRÉTIN DU MOIS

C'est idiot, ça n'amuse pas plus de trois minutes, mais une force irrésistible me pousse à vous en parler. Nullsoft Beep est un minuscule programme créé par les développeurs de Winamp qui donnera à votre PC le timbre de voix d'un super ordinateur de science-fiction. Il émettra des bililips et des wouuuh-wouuuh en continu comme dans un film hollywoodien. C'est vraiment très con. Mais je vais quand même le laisser tourner aujourd'hui au bureau, avec le caisson de basse à fond, pour tenter de faire croire aux coursiers que j'ai HAL 9000 sous le bureau.
Disponible sur le CD # 2 de ce mois-ci.

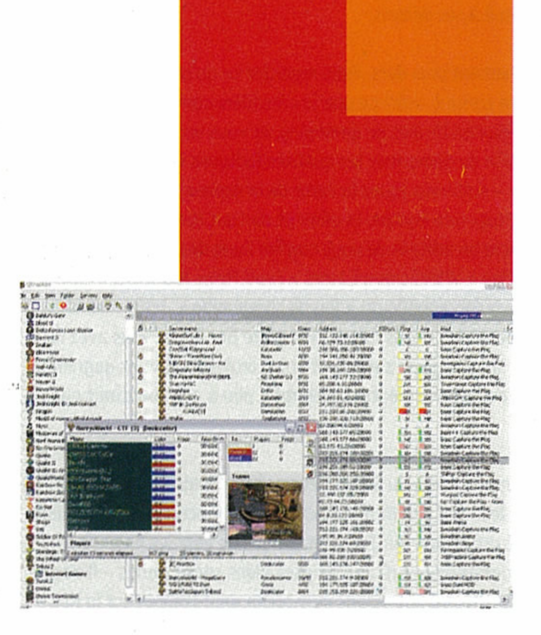


AtomiX mp3

Site Web : ***www.atomixmp3.com***
Prix : ***69 euros***

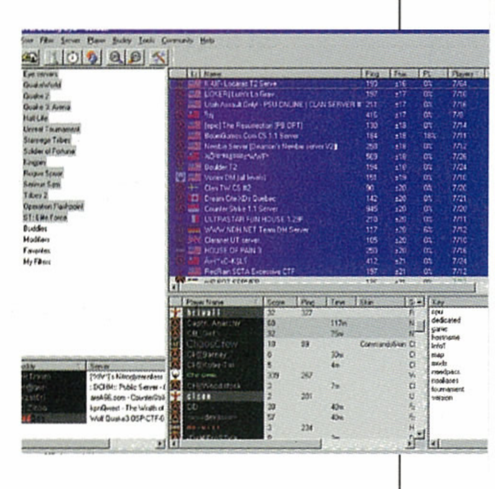


Mon héros s'appelle DJ Momo, il officie tous les soirs au Domino's, la boîte la plus hype de Montargis. J'ai toujours rêvé de faire comme lui, d'enchaîner les grooves, de passer du pur son techno hardcore, de remplir le dance floor avec un beat de fou furieux. J'ai bien essayé de faire pareil avec Winamp, mais ça marchait mal. Puis, j'ai découvert AtomixMP3, et les portes du mixe se sont ouvertes à moi. Ce shareware surpuissant permet grosso modo de faire sur ordinateur ce que les DJ font sur des engins hors de prix : il est capable de faire la transition automatique entre deux morceaux en modifiant leur pitch pour que les rythmes collent, il peut mélanger différentes fréquences (par exemple, la voix de Céline Dion sur un morceau de Daft Punk, mais faut aimer), appliquer des tonnes d'effets comme le Flanger et plein d'autres fonctionnalités que vous aurez le temps de découvrir sur les trente jours d'essais gratos offerts par la version shareware. Notez que le programme supporte aussi les skins, il y en a de très jolies. Un jouet qui devrait vous tenir occupé au moins un bon après-midi.



QUEL SOFT POUR LE JEU EN RÉSEAU ?

Gamespy, c'était à la mode il y a deux ans, mais ce vénérable shareware s'est un petit peu endormi sur ses lauriers. Aujourd'hui, il existe plusieurs alternatives sérieuses à ce browser de serveurs de jeu. Ma préférée est All Seeing Eye, un clone complet de Gamespy qui supporte autant de jeux, qui propose exactement les mêmes fonctionnalités, mais qui a l'avantage d'être plus léger et d'avoir une présentation un peu plus sexy. J'aime particulièrement les petits drapeaux à côté des serveurs, pratique pour éviter de se retrouver en Australie ou en Corée avec 5000 de ping. Autre très bon concurrent à Gamespy, Qtracker. La dernière version est vraiment bien faite, avec d'excellentes idées comme l'affichage d'un petit screenshot de la map en cours sur les serveurs et la possibilité de suivre les scores de plusieurs matchs simultanément (pour la version enregistrée seulement, 20 dollars à débourser).
Site Web : ***www.udpsoft.com/eye et www.qtracker.com***



Milia 2002

Le Game Developer Village

Depuis quatre ans, le Game Developer Village donne un coup de pouce aux projets en recherche de financement. Qu'ils soient professionnels ou amateurs, à la tête d'une équipe de 20 personnes ou tout seuls dans leur garage, les candidats sélectionnés ont ainsi eu l'occasion de prendre des contacts qui – espérons-le – leur permettront un jour de réaliser leur rêve.

par Wanda

Le Milia 2002 s'est tenu en février dernier à Cannes. La bonne nouvelle de cette année, c'est qu'après la retombée de la folie Internet, on commence à y voir plus clair : les deux pôles qui émergent de la confusion des années précédentes sont d'une part le jeu vidéo, d'autre part la télévision interactive. Les deux secteurs capables de gagner de l'argent, quoi. Cela dit, même si le jeu vidéo commence à y avoir ses lettres de noblesse – il serait temps ! – le Milia n'est définitivement pas l'endroit où sont annoncés des trucs croustillants. En revanche, comme tous les gros éditeurs y avaient soit pris un stand, soit envoyé au moins un « agent recruteur » (un responsable chargé de trouver des projets intéressants), ça devient un lieu de plus en plus privilégié pour prendre des contacts, qui mèneront un jour – peut-être – à la signature d'un contrat d'édition, qui débouchera un jour – peut-être – sur l'annonce d'un truc croustillant. Bon, tout ça fait beaucoup de « peut-être », nous sommes d'accord. D'autant plus que le climat actuel n'est pas à l'enthousiasme débordant, et que tous les développeurs rament pour vendre leurs projets, même ceux qui ont déjà fait leurs preuves. Alors je ne vous raconte pas pour les autres... Mais ce n'est pas une raison pour baisser les bras ! En tout cas, si certains continuent à se battre pour réaliser leurs rêves, c'est bien qu'il existe des endroits comme le Game Developper Village pour les aider à montrer leurs projets à tous ces gens importants qu'on croise sur la Croisette. Courage, les gars ! Même Peter Molyneux a ramé à ses débuts.

Les bons côtés de ce genre de Salons, ça consiste à passer toutes ses soirées au bar du Martinez, d'y rencontrer un garçon sympathique du nom de Ed Bartlett, qui se trouve être le concepteur principal de Speedball Arena chez les Bitmap Brothers, et de passer la soirée à discuter avec lui. Entre autres.



Mike Gamble est non seulement le chef évangéliste d'un des plus beaux moteurs de physique du marché (Karma, réalisé par la société anglaise MathEngine), mais c'est aussi l'un des supporters les plus actifs de la cause des développeurs indépendants. Le Game Developer Village, c'est un peu beaucoup grâce à lui, en fait.

Bon d'accord, les temps sont aujourd'hui vachement plus durs. Mais regardez ce qu'ont réalisé les mecs de Arx Fatalis ! Alors si je peux vous donner un conseil, voici ce que je considère comme la clé de l'histoire : soit vous êtes extrêmement ambitieux en termes de gameplay, et vous vous donnez les moyens de réaliser une vraie préproduction, afin de démontrer les qualités ludiques de votre concept – nous l'appellerons l'option « Arkane Studios » – soit vous jouez la carte de la rigueur professionnelle, et vous misez sur le fait que vous savez constituer une équipe, la gérer et surtout tenir des délais, auquel cas vous arriverez peut-être à convaincre un éditeur de vous confier l'une des licences qu'il a sous le coude – nous l'appellerons l'option « WideScreen Games » (voir News jeu White Fear). Bon, dans le second cas, comme vous ferez ce qu'on appelle un « jeu de commande », vous n'aurez pas trop les moyens d'exprimer votre créativité. Mais si vous faites bien votre boulot, si vous avez la chance de signer avec des éditeurs solvables, si vous gérez sagement votre croissance, vous gagnerez petit à petit en crédibilité, et votre marge de manœuvre créatrice s'élargira peu à peu (on dirait que tu décris Sim Jeu, là, ndrc).

Avant de laisser la place aux projets les plus intéressants du Game Developper Village, il faut que je vous parle d'une découverte hors Village : sur le stand des Webproducteurs, j'ai rencontré le fondateur de Globz (www.globz.com), une jeune société qui réalise sur Internet des petits jeux vachement sympas. Bon, le gameplay n'est pas toujours parfaitement réglé, mais les idées sont bonnes – il s'agit là de vrais jeux, contrairement à la grande majorité des soi-disant jeux qu'on peut trouver sur le Net – et la réalisation, tout en flash, est excellente. Voilà, c'est tout. ■ □ □

Les jeux présentés au Game Developer Village



Star Ancestor

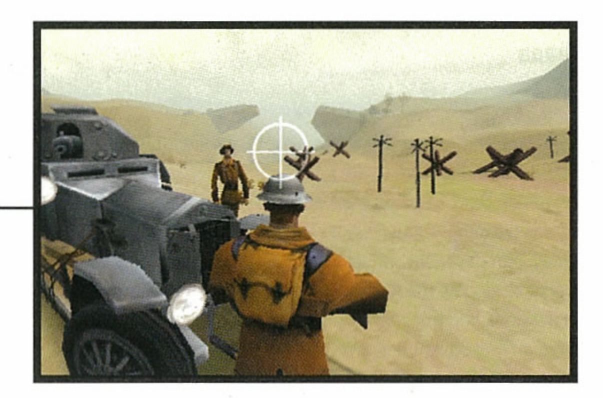
Genre : **aventure/arcade**
Développeur : **Obraz, France**
Web : **www.starancestor.com**

Ils ne sont que trois, mais ils ont le bon goût de n'être ni manchots, ni dénués d'ambition. Par exemple, quand vous leur demandez quelles sont leurs références, ils vous citent Blizzard pour la perfection dans le réglage du gameplay, Battlezone pour la richesse dans le mélange des genres, et Rogue Squadron pour l'intensité de l'action et la maniabilité des vaisseaux. Avouez qu'on part sur de bonnes bases. De plus, la démo que j'ai pu admirer à Cannes était particulièrement convaincante sur le plan technique. Cela dit, tout dépend au service de quoi ils mettent tous ces talents. Tel que je l'ai compris, Star Ancestor est un mélange d'action et d'aventure, mis en scène au travers d'une histoire forte et de belles scènes cinématiques... un aspect des jeux qui n'est pas ce que je préfère. Mais bon, s'ils mettent ça en avant juste parce que c'est ce que veulent entendre en ce moment les éditeurs, et qu'ils nous pondent par-derrière un gameplay vraiment ouvert, tout ira bien. Attendons donc...

Cover My Ass / Desert Rat

Genre : **action/tactique**
Développeur : **Deadline Games, Danemark**
Web : **www.deadline.dk**

Ils sont une douzaine de personnes à travailler sur ce petit bijou qui ne paie pas de mine, mais qui est complètement loufoque. Il y a dans ce jeu une vraie magie. Les deux soldats qu'on dirige, un tantinet rigides, font irrésistiblement penser à des British. Du coup, comme ils sont vraiment susceptibles de mal interpréter nos ordres, il faut s'en méfier quand on les dirige. Quant aux Allemands, les ennemis, ils sont plus couillons que méchants. Bref, c'est un vrai plaisir d'interagir avec tous les acteurs de ce drôle de jeu que ses développeurs présentent comme un road movie. Road movie ? Oui, environ un tiers du jeu consistera à voyager d'un camp à un autre. Ensuite, une fois dans le camp, vous effectuerez votre mission en vue à la troisième personne, en dirigeant l'un de vos persos et en faisant faire à l'autre des trucs simples : suis-moi, couvre-moi, va voir là-bas si j'y suis... Évidemment, chacun aura ses compétences propres, et vous pourrez passer de l'un à l'autre en solo, ou les jouer tous les deux en coopératif. Il faudra aussi gérer les ressources, se ravitailler en bouffe, en essence, et munitions. Bref, ce n'est pas parce que vous aurez réussi à ouvrir une porte sur l'extérieur que vous pourrez filer à l'anglaise : faudrait voir à pas bêtement mourir dans le désert. Bref, un très gros potentiel pour ce projet, que je vous recommande chaudement si vous avez quelques sous de côté.



Paraziiit



Genre : sport/arcade
Développeur : Polymorph Software France
Web : www.polymorph.fr

Ils sont Bretons, et ils ont gagné le concours du site Joystick, juste avant que ce dernier ne ferme – je ne pense pas qu'il y ait de rapport. Le principe de leur jeu est à la fois ludique et original : le sport est un jeu de balle où les équipes sont des animaux (renards, ours, cochons, etc.) et la balle un autre animal : le paraziiit, tombé d'on ne sait où, mais dont il faut absolument se débarrasser en l'envoyant dans le camp d'une des deux équipes adverses. Car en multi, on joue à trois équipes, et comme tout est réalisé pour le plaisir de jouer, les actions sont plus débiles et plus spectaculaires les unes que les autres. Bref, un projet vachement sympa, yep.

Ace of Angels

Genre : MMPOG
Développeur : Flying Rock Enterprises États-Unis
Web : www.aceofangels.com

Encore un massivement multijoueur ! Mais américain, cette fois. Et puis dans l'espace. À part ça, rien de franchement nouveau. Cela dit, celui-ci est quand même assez hallucinant, puisque ça fait plusieurs années qu'ils y bossent à une petite poignée de six copains, et qu'ils y ont mis à peu près toutes les options possibles et imaginables. Bref, il s'agit là d'un shoot spatial qui devrait permettre à 200 joueurs de s'affronter en simultané, seul ou en équipe, de customiser leur vaisseau, de faire du commerce, et tout ça.

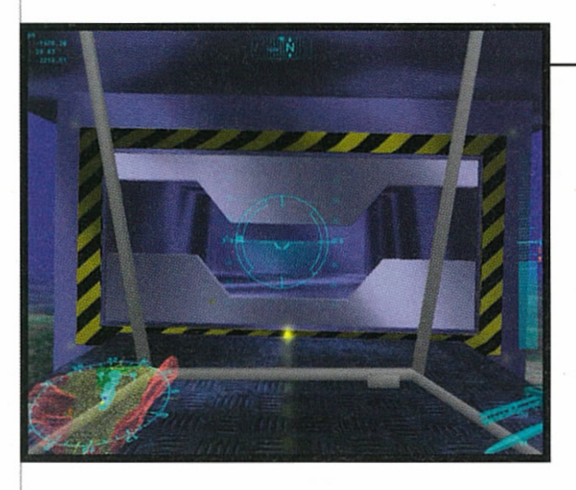
Kyrne



Genre : MMORPG
Développeur : Jérémy Chatelaine Suisse
Web : www.kyrne.com

C'est sûr, bosser avec Peter Molyneux, ça laisse des traces (cf. la main sur tous les screenshots), surtout quand on a de l'ambition – ce qui est le cas de notre ami Jérémy. Bref, après avoir bossé dans quelques boîtes françaises, puis passé un peu plus d'un an chez Lionhead, Jérémy Chatelaine a réuni une petite équipe de quatre copains pour lancer son projet à lui : un massivement multijoueur de la mort qui tue. Vous décrire un projet de cette envergure en cinq lignes, ça relève du gag. Alors disons juste que le père Jérémy semble avoir bien verrouillé son truc, et comme c'est un ch'ti gars qui n'en veut, il y a des chances pour qu'on entende encore parler de Kyrne. Mais plus tard. Quand on aura un peu plus de concret à se mettre sous la dent. En attendant, rien ne vous empêche d'aller le soutenir via Internet, hein ?

De Profundis



Genre : aventure/action/rôle
Développeur : Immersive Artz, Canada
Web : www.immersiveartz.com

Après m'avoir fait un coup de frayeur en se faisant enlever par des aliens juste au moment où j'écrivais mon article, Olivier Zegdoun, le créateur de De Profundis, a été libéré juste avant le départ de mon texte pour l'impression. Du coup, je peux vous en parler. Ouf ! Sa démo était non seulement superbe à regarder, mais aussi extrêmement agréable à manier, dans le genre simulation de sous-marin bien réaliste. Bref, de l'excellent boulot. Quant au gameplay, ben c'est tout simple : dans la grande tradition d'Elite, De Profundis entend nous proposer une expérience globale (combat, commerce, exploration, customisation de sous-marin, etc.) avec une histoire, des missions non linéaires et une liberté totale de manœuvre dans un immense univers sous-marin. Bref, pourvu qu'ils trouvent des sous, chez Immersive Artz. Car je ne sais pas pour vous, mais moi, c'est exactement le genre de jeux auxquels j'ai envie de jouer. ■ □ □

TOP RÉDAC'



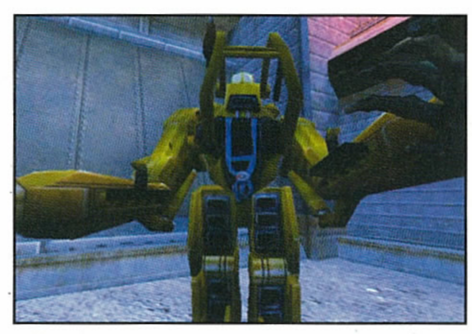
ACTION

Crimson Skies — *Octobre 2000*
• Zipper Interactive

Elite Force — *Septembre 2000*
• Raven Software

Midtown Madness 2 — *Octobre 2000*
• Angel Studios

Aliens vs Predator 2 — *Novembre 2001*
• Monolith



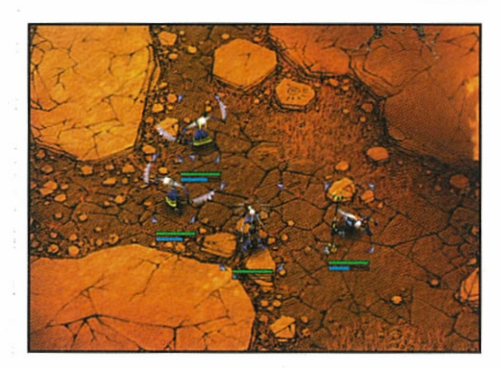


STRATÉGIE

Age of Kings — *Octobre 1999*
• Ensemble Studios

Battle Realms — *Novembre 2001*
• Liquid Entertainment

Conflict Zone — *Mai 2001*
• MASA



Ground Control — *Juin 2000*
• Massive Entertainment

Heroes III — *Juin 1999*
• New World Computing

Moon Project — *Mai 2001*
• Topware



JEU DE RÔLE

Arcanum — *Septembre 2001*
• Troïka Games

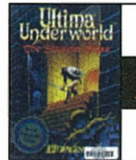
Baldur's Gate 2 — *Novembre 2000*
• Bioware/Black Isle

Fallout 2 — *Décembre 1998*
• Interplay

Might & Magic 7 — *Septembre 1999*
• New World Computing







ACTION-AVENTURE

Deus Ex — *Septembre 2000*
• Ion Storm

Jedi Outcast — *Avril 2002*
• Raven

System Shock 2 — *Août 1999*
• Irrational Games

The Nomad Soul — *Décembre 1999*
• Quantic Dreams

Thief 2 — *Juillet 2000*
• Looking Glass





ACTION-TACTIQUE

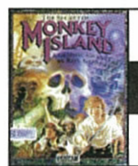


Commandos 2 — *Septembre 2001*
• Pyro Studios

Medal of Honor — *Février 2002*
• 2015 Inc.

Opération Flashpoint — *Juin 2001*
• Bohemia Interactive

Rogue Spear — *Septembre 1999*
• Red Storm Entertainment



AVENTURE

Discworld Noir — *Juin 1999*
• Perfect Entertainment

Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999*
• Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997*
• Lucas Arts



Par iansolo

ndr : Note du rédacteur
ndrc : Note du rédacteur en chef


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D



Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)

Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



GESTION

Railroad Tycoon II — *Décembre 1998* • Pop Top Software

Startopia — *Juin 2001* • Mucky Foot

The Sims — *Février 2000* • Maxis

Tropico — *Avril 2001* • Pop Top Software





SIMULATION

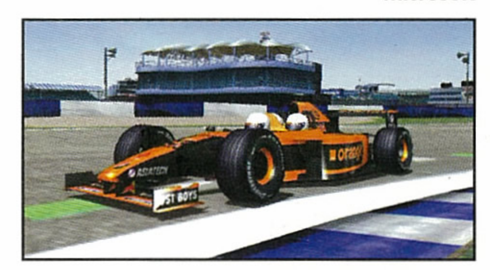
B-17 The Mighty 8th — *Décembre 2000* • Wayward Simulations

Colin McRae 2 — *Décembre 2000* • Codemasters

Combat Flight Simulator 2 — *Septembre 2000* • Microsoft

F1 2001 — *Octobre 2001* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft



Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

Superbike 2001 — *Octobre 2000* • Milestone



RESEAU

Asheron's Call : Dark Majesty — *Juin 2000* • Turbine

Anarchy Online — *Septembre 2001* • Funcom

Dark Age of Camelot — *Janvier 2002* • Mythic

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Unreal Tournament — *Décembre 1999* • Epic

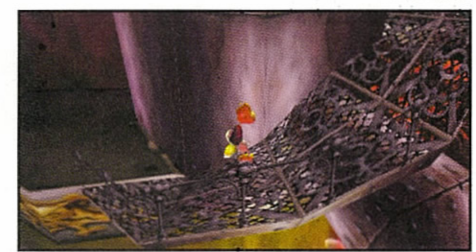




PLATE-FORME

Gift — *Novembre 2000* • Eko

Rayman 2 — *Décembre 1999* • Ubi Soft

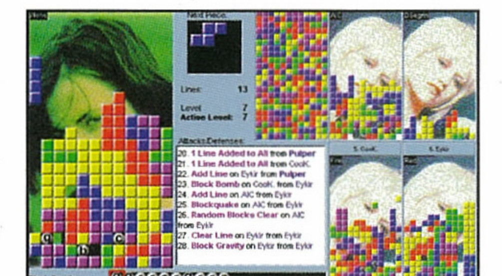


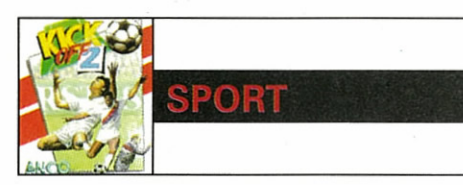


ARCADE-RÉFLEXION

Tétrinet — *Février 2001* • Freeware

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17





SPORT

Tennis Masters Series — *Novembre 2001* • Microïds Canada

Supreme Snowboarding — *Novembre 1999* • Housemarque

Tony Hawk's Pro Skater 2 — *Novembre 2000* • Neversoft

LES JEUX QU'ON ATTEND

Jeu	Genre / Éditeur
GTA III *DMA Rockstar Event*	Action Take 2
Mafia *Illusion Softworks*	Action/Aventure Take 2
Morrowind *Bethesda/Ubi Soft*	Jeu de rôle Codemasters
Neverwinter Nights *Bioware*	Jeu de rôle Infogrames
No one lives forever 2 *Monolith*	Shoot Vivendi Universal Publishing
Sovereign *Verant*	Stratégie en ligne
Toca Race Driver *Juice Studio*	Simulation Codemaster



Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom

















JOUABLE SUR PIII 600, 128 MO RAM
ÉDITEUR ACTIVISION DÉVELOPPEUR NEVERSOFT
GEARBOX SOFTWARE ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF, VOIX EN VO

Tony Hawk's Pro Skater 3

JEU DE SKATE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

On l'appelle l'homme aux mille cicatrices, Monsieur deux rotations et demi, Antoine Faucon, la Vrille Folle, Toto-la-Toupie, et il a donné son nom à l'une des franchises les plus rentables du jeu vidéo : Tony Hawk revient, plus foufou que jamais, dans un titre qui devrait rester pour un bon bout de temps la référence en matière de sport arcade sur PC.

Tony Hawk écume les consoles depuis des lustres, il s'est même mis au PC il y a un peu plus d'un an, mais je suis certain qu'il y en a encore parmi vous qui ne connaissent pas le bestiau. Tony, c'est un gars que vous posez sur une planche de skate-board et hop, il réussit à vous faire un 720° au dessus du canapé du salon sans donner l'impression de forcer. Et surtout, il a su vendre son image et donner son nom à une excellente série de jeux de skate-board orientés arcade. Le principe n'a pas changé depuis le premier épisode sorti sur PSone : on dirige un skater en vue de dos dans différents niveaux, le but étant de compléter une liste d'objectifs. Il s'agit généralement de ramasser des objets disposés dans des endroits bien vicelards ou d'atteindre un certain score en réalisant des figures acrobatiques qui rapportent des points.

Simple, mais complexe en fait

Si les jeux Tony Hawk ont eu autant de succès, c'est qu'ils font partie de ces rares titres à être à la fois simples à prendre en main et complexes à maîtriser. Ce nouvel épisode ne faillit pas à la règle. Même si vous êtes un archidébutant, vous n'aurez pas de mal à réaliser de jolies figures à 4 m du sol au bout d'une petite demi-heure. Le gameplay est très arcade, et à moins d'être vraiment allergique au style de jeu console, on éprouve rapidement du plaisir à évoluer sur la planche à roulettes et à sortir des tricks de plus en plus travaillés. Si vous êtes, comme votre serviteur, un ancien acharné de Tony Hawk 2, la prise en main sera carrément instantanée car les contrôles restent les mêmes : un bouton pour le Ollie (la prise d'élan avant le saut) et trois autres pour déclencher les différentes catégories de figures (grinds, kicks, grabs), on se sent tout de suite comme à la maison. Alors vous allez me dire : « Mais pourquoi donc dépenser notre argent de poche sur Tony Hawk 3 si c'est tout pareil que Tony Hawk 2 ? ». On fait un petit détour par le paragraphe réalisation, et je vous réponds dans la dernière partie de ce test.



Un petit balancier s'affiche désormais à l'écran pour mieux contrôler son équilibre lors des grinds.





Le paragraphe réalisation

Tony Hawk 2 n'avait rien de vraiment fantastique au niveau technique, à part peut-être la qualité des animations lors des figures. Pour THPS3, Neversoft (et nos bons amis de Gearbox Software, qui se sont occupés de la conversion PC) ont mis la barre un peu plus haut. La plupart des aires de jeux sont en effet vraiment très réussies, avec un niveau de détail rarement atteint pour un jeu de ce type. Que ce soit dans les rues de Los Angeles, sur le pont d'un bateau de croisière, au milieu d'une usine sidérurgique ou d'un aéroport, on trouve des textures par miyards, des badauds qui admirent vos figures et font des commentaires, des animations dans tous les coins... Les décors ne sont pas plus crédibles qu'avant, mais ils sont plus vivants, plus variés, et on a aussi droit à un champ de vision beaucoup plus profond. Bref, par rapport à son prédécesseur, ce nouveau Tony Hawk marque un net progrès, même si on pourra regretter que les animations des bonshommes n'aient pas été complètement retravaillées. Rassurez-vous, elles sont quand même d'excellente fracture, euh, facture.



L'éditeur de Skate Park n'est pas tellement plus convivial, mais il permet de créer des environnements plus complexes qu'avant.



Petite nouveauté graphique : on a désormais droit à des ombres portées très détaillées.





Comme annoncé, certains niveaux sont peuplés de voitures et de passants, mais ils n'influent pas vraiment sur le gameplay.

La recette marche encore

Si vous n'avez jamais connu Tony Hawk et que vous avez envie d'un bon jeu de sport arcade à la maniabilité fantastique et à la durée de vie plus qu'honorable, alors vous pouvez foncer sans casque et sans genouillères sur ce titre. En revanche, comme je le disais plus haut, pour ceux qui ont déjà complètement essoré Tony Hawk 2 en le finissant trente fois avec tous les skaters, c'est moins évident. Au niveau des figures, on n'a pas grand-chose à se mettre sous la dent. Il y a quelques variations de sauts déjà connus, de nouveaux tricks spéciaux, mais on a généralement l'impression de faire la même chose que dans l'épisode précédent. Seule vraie nouveauté : il est désormais possible de réaliser d'énormes combos en liant les figures entre elles grâce au « Revert » (inversion de la planche) et au « Manual » (déplacement sur les deux roues avant ou arrière). Avec un peu de pratique, on se retrouve à réaliser des combinaisons à plus de 100 000 points, ce qui permet d'exploser facilement les objectifs « Sick Scores » sur chaque niveau. Les objectifs justement, ceux-ci sont peut-être un peu plus variés maintenant. En dehors du traditionnel S-K-A-T-E et de la « Secret Tape », on doit intervenir sur des saynètes dans chaque niveau. Exemple : un mec se plaint car son antenne parabolique n'est plus alimentée, il faut alors faire un grind sur le fil électrique qui arrive à sa maison pour y dégager les branches... Ouaip, ce ne sont pas des nouveautés très excitantes. Cela dit, la recette fonctionne toujours, je me suis encore beaucoup amusé sur ce nouveau Tony Hawk, mais j'espère que les gens de Neversoft innoveront vraiment pour la suite, sinon les habitués risquent de se lasser.

ackboo



Un tutorial permet aux débutants de maitriser les principales techniques du jeu.

En Deux Mots

Mis à part un lifting technique plutôt réussi pour les niveaux, ce nouveau Tony Hawk n'apporte rien de vraiment neuf par rapport à son prédécesseur. Le plaisir de jeu reste exceptionnel, même s'il n'y aura plus la joie de la découverte pour ceux qui se sont déjà amusés sur l'épisode précédent. Tourne aussi sous Win 2000, Me et XP.

- + Une douzaine de niveaux beaux, riches, variés
- + Les animations, toujours aussi détaillées
- + La jouabilité, toujours aussi parfaite
- − Peu de nouveautés par rapport à Tony Hawk 2



89	89	82	90
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT VÉTÉRANS DE TH2	INTÉRÊT AUTRES JOUEURS

Un peu de technique

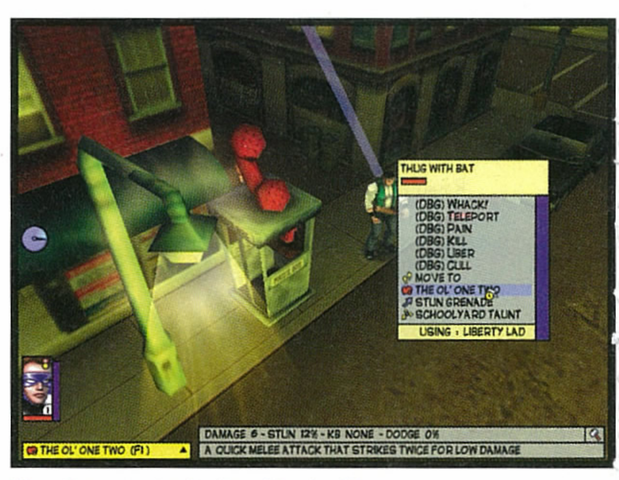
THPS 3 tourne très bien sur toutes les machines à partir du P3 600. Si vous avez une config vraiment faible, vous pourrez choisir l'option « Distance Fog » qui réduit la profondeur du champ de vision mais augmente très nettement la fluidité. Au-delà du gigahertz et avec une GeForce 3, ça tourne parfaitement en 1024x768 quel que soit le niveau de détail. Comme d'habitude avec ce genre de jeu, il vous faudra un bon gamepad pour bien en profiter. Comme d'habitude aussi, vous aurez droit à une belle bande-son branchée mélangeant rap et rock pour teenagers américains, on aime ou on aime pas.



Y a-t-il des fans de Comics dans la salle ? Oui, le motard avec le tee-shirt pourri, là ? Votre nom ? – Euh… Pascal. – Alors Pascal, vous aimez les Comics ? C'est qui votre préféré ? SpiderMan ? Batman ? L'Homme-Bulot ? – Euh… non moi c'est plutôt Bigard et Élie Kakou. – OK Pascal. Bon, bah il va se rasseoir hein, il est gentil. Les Comics en France, ça n'a jamais pris. Les impérialistes yankees ont bien essayé de nous les refourguer dans les années 80, mais exception culturelle oblige, nous sommes restés sur Gaston Lagaffe. Je serais Electronic Arts, je ne m'attendrais donc pas à vendre des millions de copies de ce jeu sur le Vieux Continent. D'autant que bon, disons-le tout de suite, ce n'est pas le hit du siècle.

Comics Tactics

Le jeu se déroule en 1962 dans une ville américaine imaginaire, Patriot City. Une énergie mystérieuse est tombée sur terre depuis l'Espace, transformant ceux qu'elle a touchés en super héros ou en super vilains. Les super héros sont bien sûr des gentils Américains, tandis



L'interface est très simple et bien étudiée, mais faut dire qu'il n'y a pas non plus beaucoup d'actions possibles, à part balancer ses pouvoirs.

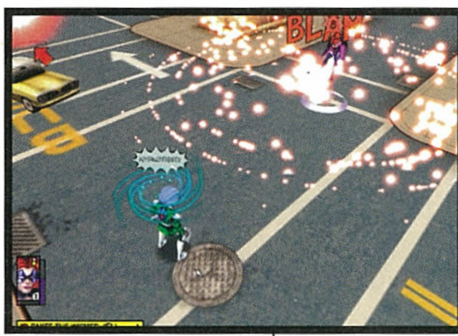
Ken Levine, ce nom ne vous dit peut-être rien, et pourtant, il fut le père de l'excellent System Shock 2, un titre injustement oublié qui posa les fondations de Deus Ex. Mais dans la vie, on ne peut pas toujours faire des choses géniales, et il se retrouve aujourd'hui producteur sur Freedom Force. Non, ce n'est pas un mauvais jeu, mais on pouvait quand même s'attendre à mieux de la part de ce gaillard.

Freedom Force

COMBATS TACTIQUES POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

que les super vilains sont des méchants traîtres communistes avec, à leur tête, un sinistre bolchevique du nom de Nuclear Winter (Hiver Nucléaire)… Rassurez-vous, ce scénario ras-les-pâquerettes est quand même à prendre au second degré. Tout cela est très bien expliqué lors des cinématiques qui reprennent à fond le style graphique des Comics, avec des dialogues bien débiles et une musique dans le ton. Question gameplay, le jeu s'apparente à une sorte de Fallout Tactics simplifié. Dans chaque mission, on dirige une escouade pouvant comporter jusqu'à quatre héros. Chaque héros dispose de pouvoirs spéciaux qu'on lui ordonne de lancer à la tronche de tel ou tel ennemi grâce à une interface très simple. En général, les missions consistent à se frayer un passage parmi des hommes de main plus ou moins coriaces pour atteindre un objectif particulier. La difficulté réside dans l'utilisation optimale des pouvoirs : il faut économiser ses petits bonshommes, ne pas leur faire gaspiller une grosse portion de leur barre d'énergie en balançant une attaque surpuissante sur des ennemis de seconde zone.





Il n'y a parfois pas grand-chose à faire pendant les combats, mais on peut toujours admirer les milliards d'effets graphiques, tous différents selon les attaques.



MULTIJOUEUR	
LAN	4
INTERNET	4 (SUPPORT GAMESPY)

JOUABLE SUR PIII 500, 128 MO RAM, CARTE 3D 32 MO
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS DÉVELOPPEUR IRRATIONAL GAMES LLC ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VO NBRE DE JOUEURS 1 À 4

Krak Boom Hue

À première vue, le jeu est sympathique. Le design vraiment original des cinématiques met bien dans l'ambiance, la réalisation très propre ne gâche rien. Freedom Force bénéficie de points très positifs comme l'interactivité avec les décors : on peut par exemple arracher un lampadaire et s'en servir de batte de base-ball géante contre les ennemis, ou bien leur balancer des voitures. Il est même possible de raser complètement les niveaux, chaque immeuble étant destructible. Pendant les combats, les effets graphiques sont très réussis, avec un système de particules qui donnent des animations variées pour chaque pouvoir, et des onomatopées venant s'afficher en surimpression, comme dans la vieille série Batman. Au fur et à mesure de la campagne, on peut recruter de nouveaux héros tous plus caricaturaux les uns que les autres (Man-Bot l'homme-robot, Mentor et ses pouvoirs psychiques, El Diablo le super latino…) et acheter de nouveaux pouvoirs avec les points d'expérience. Il est aussi possible de créer son propre personnage en choisissant sa corpulence, son costume, une bonne douzaine d'autres caractéristiques, et même d'ajouter des attaques spéciales qu'on invente en modifiant de très nombreux paramètres. Toute cette partie est ultra-complète, on sent que les développeurs ont sué dessus. Malheureusement, on aurait aimé qu'ils déploient autant d'efforts sur le cœur même du jeu, à savoir les combats.

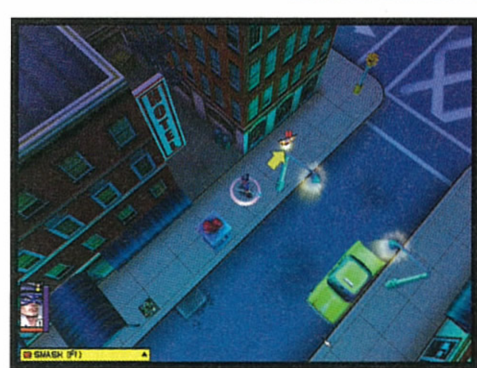




Moi je trouve ça marrant, les bruitages en surimpression sur les combats…



Les missions se déroulent souvent en ville, mais on visite aussi un porte-avion, des souterrains, même la Préhistoire…





Un clic et c'est bon

Tout à l'heure, j'ai dit que Freedom Force était un Fallout Tactics simplifié. J'aurais pu souligner trois fois « simplifié », car au bout de quelques missions, on se rend vraiment compte des faiblesses du gameplay. En gros, le jeu se limite à faire un clic droit sur les ennemis, à sélectionner une attaque dans le menu flottant, et à regarder passivement l'affrontement se dérouler. Lors des petits combats, avec un perso contre deux ou trois ennemis, il n'y a donc pas grand-chose à faire, on s'ennuie vite. En revanche, lors des gros combats, ça devient un peu bordélique. Les héros se chevauchent, on a du mal à suivre malgré le fait qu'on puisse geler l'action, il y a des problèmes de pathfinding, la caméra prend parfois de mauvais angles… Et puis surtout, c'est quand même trop simpliste, y a pas à faire dans la subtilité. On aurait voulu une vraie dimension tactique comme dans le dernier Fallout, avec des embuscades, des prises à revers, mais rien de tout ça : il suffit trop souvent de foncer sur les ennemis et de balancer une attaque dans le tas pour s'en sortir. Bref, voilà un titre qui avait du potentiel, une réalisation honnête, une ambiance originale et de bonnes idées, mais qui se retrouve gâché par un gameplay dont on a vite fait le tour.

ackboo

En Deux Mots

FREEDOM FORCE AURAIT PU ÊTRE UN TRÈS BON JEU SI LES DÉVELOPPEURS AVAIENT PENSÉ À ENRICHIR UN PEU LES POSSIBILITÉS TACTIQUES LORS DES COMBATS. MALHEUREUSEMENT, LES AFFRONTEMENTS SONT UN PEU SIMPLISTES ET RÉPÉTITIFS À LA LONGUE. LES GROS FANS DE COMICS DEVRAIENT QUAND MÊME Y TROUVER LEUR COMPTE CAR L'UNIVERS DU JEU RESTE MARRANT ET ILS AURONT DE QUOI S'AMUSER EN CRÉANT LEURS PROPRES SUPER HÉROS.

- **+** Un design Comics vraiment original
- **+** Bonne interactivité avec l'environnement
- **+** De beaux effets graphiques lors des combats
- **+** La possibilité de créer ses propres persos
- **–** Un gameplay trop simple, vite répétitif, sans vraie profondeur tactique
- **–** Dès qu'il y a beaucoup de monde, les combats deviennent bordéliques



80	87	74
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Un peu de technique

Question graphisme, les décors sont variés, les couleurs sont pimpantes, mais les textures ne sont pas follement détaillées et les niveaux sont plutôt carrés. Une machine de course n'est donc pas obligatoire pour profiter du jeu, un P3 500 et une carte 3D standard seront largement suffisants. La bande-son, quant à elle, est travaillée, avec des morceaux dans le style de l'époque qui rappellent beaucoup ceux de No One Lives Forever. Tourne également sous Win 2000, Me et XP.



Les boutiques mises en place dans la campagne ne sont pas d'un goût certain au niveau des teintes.



JOUABLE SUR **PIII 300 128 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
DÉVELOPPEUR **ORIGIN SYSTEMS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS** NOMBRE DE JOUEURS **1**



Ultima Online : Lord Blackthorn's Revenge

MMORPG POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Ultima Online et Joystick, c'est une grande histoire d'amour. Mais pour la raconter, il faudrait remonter au premier bêta-test de cet ancêtre des MMORPG et bon, il est une heure déjà avancée de la nuit et il faut que j'aille me faire cuire un steak.

Non seulement le jeu a été passé en 3D, mais l'interface a été revue et corrigée, enfin. Il faut dire que depuis les tout débuts du jeu, les premiers bêta-tests, on avait le droit à la même interface relou et kitch. Si la chose n'a pas changé du tout au tout, on peut constater à chaque clic de souris que le soft jouit d'une meilleure programmation. Ça doit être les nouveaux runtimes de Visual basic 6 qui ont permis ça aux développeurs d'Origin. Oui, je déconne. Sans rigoler, ça speede beaucoup plus et on n'a plus droit à ces temps de latence de l'ordre d'une demi-seconde qui amenaient pourtant un élément de suspense terrifiant : « Vais-je arriver à fermer mon petit sac avant de me faire violer par ce dragon ? ».

L'angle de vue 3D n'est pas isométrique mais axonométrique. La différence est qu'on a l'impression d'avoir affaire à une sorte de perspective cavalière qui n'est pas du plus bel effet lorsqu'on la compare à de l'isométrique (oui, et puis ça ne s'écrit pas pareil non plus. « Iso », c'est pas comme « axono », ndrc). En fait, on est un peu déçu par les bâtiments les plus petits qui ont, à cause de ce choix, une forme carrée zarbie. À part ce défaut assez mineur qu'on ne remarque plus après une heure de jeu, le reste est une réussite : les couleurs, formes, objets et monstres sont très bien foutus et redonnent un sacré coup de jeune au jeu, toute proportion gardée. Pour un « total relook », Origin aurait dû ressortir son jeu en 3D subjective et je suis sûr que, contrairement à ce qu'on en pense, une majorité des joueurs auraient plutôt été d'accord avec cette révolution. L'un des autres apports de Blackthorn, ce sont les animations : on n'a plus face à nous des mouvements hachés et sur-hachés en cas de lag : le perso court gaiement, et pour un peu, en clignant des yeux très très vite, on pourrait croire que c'est de la Motion Capture.



La vue axonométrique n'était pas le meilleur choix pour mettre en valeur les bâtisses.



Les loupiottes dynamiques sont du plus bel effet.

Le problème Todd McFarlane

Depuis quelques mois, je me suis fait un plaisir de cracher joyeusement sur cet add-on ou plutôt sur Tod McFarlane, l'auteur de Spawn, ce faux-bon dessin animé, qui a été chargé de « relooker » Ultima Online. Il faut dire que je hais par-dessus tout les comics américains et ce style de dessins pompeux aux couleurs kitch. Certaines personnes crient au génie en voyant une planche de Dick Tracy, ou Cerval avec sa tronche d'O.S. de chez Renault Billancourt. Diplomate, j'appelle ça de la pourriture.

Bon, si je vous dis tout ça, c'est pas pour cracher sur la BD ricaine (bon si, un peu tout de même), mais tout simplement pour vous faire comprendre que de mon point de vue, mêler l'un des graphistes les moins inventifs de ces dix dernières années à un jeu au style établi, classique et peinard (juste histoire de susciter un regain d'intérêt commercial), est bien pitoyable. Heureusement, ma réaction était plutôt disproportionnée : soit, Farlane a ramené ses gros feutres qui tachent mais bien moins que ce que le marketing voulait nous faire gober. Ainsi, les monstres sont plutôt corrects dans leur ensemble avec malheureusement quelques teintes flashy, quelques tentacules merdiques çà et là, mais ce n'est pas le massacre visuel que l'on pouvait attendre de cette « coopération ».

Techniquement, ça a fait un bond de cinq ans en avant

La vue 3D offre donc une immense satisfaction mais aussi une grosse déception : les gars d'Origin ont eu la grande gentillesse d'inclure un zoom. Quelle riche idée de pouvoir zoomer pour ramasser les objets autour de nous ou pour suivre une discussion de plus près. Mais ces pauvres gars ne semblent pas avoir voulu inclure un panoramique qui aurait reculé un peu plus loin en arrière. Du coup, on se retrouve au maximum avec la surface de jeu exacte des autres Ultima. C'est d'autant plus rageant qu'on devine qu'ils ont fait ça pour que les joueurs 2D avec leur P200 de SDF ne soient pas lésés au profit des parvenus que nous sommes. Autre truc con qu'ils ont loupé : le fait de ne pas pouvoir faire tourner la carte sur elle-même, histoire d'orienter le nord en haut de l'écran. Heureusement, il y a d'autres idées rigolotes : comme une bulle de transparence (entièrement paramétrable pour sa taille et sa transparence) qui efface tout ce qui n'est pas posé au sol jusqu'à une certaine distance du joueur. Ainsi, on ne sera plus bloqué par une racine avec deux ours lancés à nos fesses. La création du personnage change un peu. On voit désormais un monsieur musclé tourner sur lui-même pour bien nous faire comprendre que c'est de la 3D. Côté personnage, quelques petites nouveautés, surtout en version française où l'on salue l'apparition du « style de pilosité faciale » ou du slider de la « couleur des poils », deux trucs que je désespère de voir un jour dans les peep shows que je fréquente. L'interface du jeu s'est elle aussi agrandie en mode fenêtré : malheureusement, le tout reste bloqué en 800x600 et l'espace libre de la fenêtre servira à poser des trucs comme la « fiche de perso » ou le contenu de plusieurs sacs, ce qui est toujours le bienvenu et qui est fort utile surtout lorsqu'on utilise les utilitaires third party pour ce jeu.



Rendez-vous dans dix ans, à Minoc

En conclusion, Blackthorn est un fort bon produit, un excellent add-on d'Ultima sorti un peu en retard car pour être vraiment révolutionnaire, il aurait dû naître il y a bien deux ans. C'est d'autant plus dommage que le jeu, lui, est toujours très sympa car il est toujours le seul (avec, dans une moindre mesure et sur un autre thème, Anarchy Online) qui offre une alternative aux combats incessants et lourdingues des autres titres, obligatoires pour faire progresser son personnage. En plus, Blackthorn améliore sensiblement l'I.A. des streums qui ont appris comment contourner des racines hautes de plus de 30 cm. Après avoir rejoué quelques heures à U.O, je me suis repris au jeu, à couper du bois et à tricoter des pulls jacquard pour les revendre à la sauvage. Oui, c'est toujours aussi idiot et oui, il semble que ce genre de produits aura toujours ses amateurs, et c'est une idée plutôt rassurante face à certains autres jeux 3D totalement vides de contenu potable.

Bob Arctor



L'animation des personnages et des monstres est à la hauteur du reste.

Blackthorn contient à la fois le jeu et l'add-on.

Un peu de technique

Blackthorn offre une autre surprise, plus mineure, mais bien rigolote tout de même qui concerne la musique : celle-ci a réussi la transition du midi au fichier audio en bonne et due forme. Tourne sous XP.



En Deux Mots

LORD BLACKTHORM'S REVENGE N'EST PAS RÉVOLUTIONNAIRE MAIS N'EN DEMEURE PAS MOINS UN EXCELLENT ADD-ON D'ULTIMA. ON REGRETTE CEPENDANT QUE L'AFFICHAGE RESTE BLOQUÉ À 800X600.

- \+ La semi-refonte 3D du jeu, très réussie
- \+ Le gros coup de peinture donné aux décors et monstres
- \+ Les ziques en vrai
- − La vue axonométrique
- − Encore des lags de temps en temps


79 TECHN


81 DESIGN

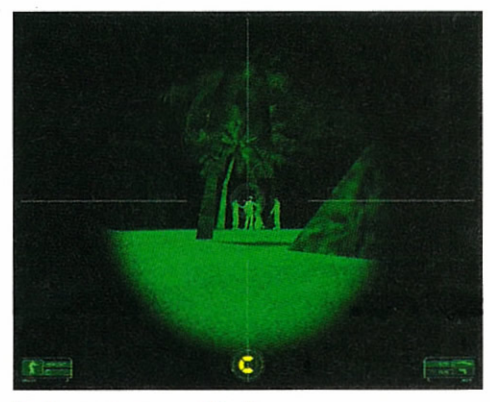

80 INTÉRÊT

L'Europe de l'Est, quelle déprime… Le ciel gris, la flotte, les AK-47… Fort heureusement pour cet add-on, les gens de Red Storm nous envoient dans un coin beaucoup plus ensoleillé... Corfou ? Marrakech ? Tunis ? Ibiza ? Mykonos ? Nan, l'Éthiopie. Si si, c'est quand même sympa l'Éthiopie pour un militaire, surtout en 2008, parce qu'il y a un conflit bien sanglant qui est train de ravager la région. C'est une embrouille entre l'Érythrée (les bons) et les Éthiopiens (les moins bons) dans laquelle les États-Unis (les gendarmes) vont intervenir.

Sous le soleil, le marine est blue…

Les patches récemment sortis pour Ghost Recon ont amélioré sensiblement l'I.A. des ennemis, et cet add-on en profite largement. Fini les soldats idiots qui courent vers vous en ligne droite, ils ont désormais compris qu'il fallait mieux se cacher derrière un arbre ou ramper comme une petite musaraigne pour éviter de se faire massacrer par un tireur embusqué. Ils ont aussi appris à se servir efficacement des grenades, et ça surprend au début. Les missions, au nombre de huit, sont donc un chouïa plus difficiles qu'avant, et si vous me permettez ce jeu de mot pitoyable, Desert Siege ne se finit pas dans un fauteuil. Si les objectifs sont sans grande originalité (protection d'une raffinerie, attaque sur les installations d'un seigneur de guerre local…), les décors, eux, changent radicalement. C'est évidemment moins boisé, sans pour autant être moins joli car les textures sont bien travaillées. Il y a encore toujours ce côté très polygonal des reliefs, mais je crois qu'il faudra attendre Rainbow Six 3 pour que ça change. On pourra juste regretter que sur certains niveaux, les plaines de l'Éthiopie soient quand même bien vides, à part deux ou trois rochers et un arbre mort. Voilà, je ne vois rien d'autre à dire sur cet add-on tout à fait honnête mais qui n'apporte rien de vraiment excitant. Ça ressemble beaucoup à la campagne solo du jeu original, avec du soleil et des ennemis plus malins.

ackboo



Quelques nouveaux véhicules ennemis font leur apparition, comme cette jeep avec autoradio et mitrailleuse lourde de série.



MULTIJOUEUR	
LAN TCP/IP	36
INTERNET TCP/IP	36

JOUABLE SUR **600 MHz, 128 Mo RAM**
ÉDITEUR **UBI SOFT** DÉVELOPPEUR **RED STORM ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF (VO SUR LA VERSION TESTÉE)**



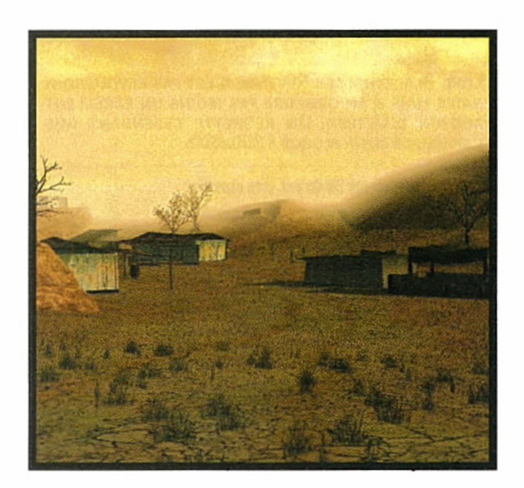
Desert Siege apporte quelques nouveautés pour le multijoueur : neuf nouvelles armes (dont le célèbre PSG-1), quatre nouvelles cartes et la possibilité de jouer en mode Siege et Domination.

Chez Red Storm, on doit passer presque plus de temps sur les add-ons que sur les jeux. Ils nous en avaient déjà sorti un paquet pour Rainbow Six et Rogue Spear (tous d'excellente facture d'ailleurs), et quelque chose me dit qu'ils vont répéter la ruse avec Ghost Recon. Voici donc Desert Siege, la première salve.

Ghost Recon

SHOOT TACTIQUE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Desert Siege





Un peu de technique

R.A.S. par rapport à Ghost Recon, le jeu a les mêmes exigences au niveau hardware. Signalons que Desert Siege est livré avec tout un paquet d'outils pour les créateurs de mods (éditeur RSB, plug-in pour 3DS Max…). Tourne également sous Win 2000, Me et XP.

En Deux Mots

DESERT SIEGE EST UN ADD-ON HONNÊTE, AVEC HUIT NOUVELLES MISSIONS DANS LA BONNE MOYENNE QUI DEVRAIENT SATISFAIRE LES FANS DE GHOST RECON. RIEN DE TRANSCENDANT, JUSTE HUIT HEURES DE GAMEPLAY EN PLUS DANS DES DÉCORS PLUTÔT DÉPAYSANTS.

- \+ Ça se passe sous le soleil africain
- \+ Les nouvelles textures sont réussies
- \+ I.A. en progression grâce aux patches
- − Une durée de vie qui n'a rien de fantastique
- − Les décors sont parfois un peu vides









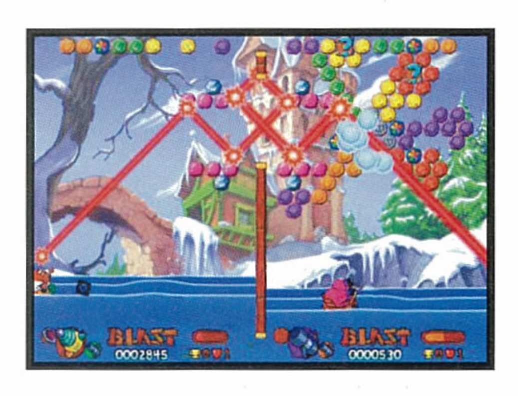
Le Worms pinball : une jolie table et une flopée de missions.

Plutôt que de nous proposer une sempiternelle déclinaison de leur jeu balistique vu de côté, le pack Worms Blast nous offre deux produits totalement différents. Le premier des deux n'est pas tout à fait original : il s'agit du flipper Worms qui était déjà sorti séparément par le passé. Précisons tout de suite que je ne suis pas un fana de flipper : je n'ai pas dilapidé l'argent de mes parents, au café, à la sortie du lycée. D'ailleurs, je ne suis jamais allé au lycée, mais en école privée ce qui ne m'a pas empêché de devenir névropathe dès l'âge de 16 ans, comme Drew Barrymore. Bref, à l'époque, ces gosses hirsutes, qui tentaient de se déguiser en Renaud (le chanteur, pas les voitures) avec leur blouson de cuir étriqué et leurs tiags ridicules, m'effrayaient plus qu'autre chose lorsque je les voyais asséner de troublants coups de pelvis à des blocs métalliques multicolores. Worms Pinball ressemble un peu à tous les autres flippers : il y a une boule métallique qu'on tente de balancer un peu au pif dans des trous en faisant semblant d'avoir pigé quelque chose aux règles du jeu qui, nous n'en doutons pas, sont passionnantes et très subtiles. Techniquement parlant, c'est toujours de la 2D, mais on peut incliner la table sous trois angles différents. Joie !

Worms Blast

Plate-forme pour amateurs de Puzzle Bubble - PC CD-Rom

Les Worms ont connu une transition difficile entre les antiques 486 et les Pentium, perdant un peu de leur gameplay de génie lorsque le mode Hotseat se transforma enfin en affrontement multijoueur. Worms, comme les autres « licences », est toujours une manne que les éditeurs récoltent pour faire manger leur famille l'hiver venu.





Un peu de technique

Rien à dire de ce côté à part, chose amusante, que le jeu tire parti des cartes utilisant des fonctions Transform and Lightning, ce qui fait de ce dernier un produit dont la durée de vie technologique dépassera le prochain millénaire ou presque.



Multijoueur	
Réseau local	2
Internet IP	2

Jouable sur PIII 500, 64 Mo RAM
Éditeur Ubi Soft **Développeur** Team 17 États-Unis
Texte et voix VF



Les murs s'ouvrent entre votre tableau et celui de l'adversaire pour lui pourrir la journée.

Différemment pareil

Worms Blast, totalement inédit, lui, est toujours aussi peu original mais cette fois dans un tout autre registre : il ressemble à s'y méprendre au génial Puzzle Bubble qui a fait les soirées de quelques milliers d'amateurs de par le monde. Worms Blast se présente à peu près de la même façon, offre les mêmes modes Défi et Puzzle que ce dernier, mais rajoute quelques éléments intéressants au gameplay. Tout d'abord, au lieu de jouer un personnage statique faisant feu dans le bas de l'écran, Worms nous fait incarner un ver monté sur une barque pouvant se déplacer sur toute la largeur du tableau. Le but est toujours de détruire les grappes colorées qui menacent de nous tomber sur la tronche, mais cette fois on pourra les esquiver si elles s'approchent dangereusement de nous. En atteignant une grappe colorée avec un projectile de couleur différente, la grappe prendra la teinte de ce dernier permettant ainsi de « préparer le terrain », bien plus que dans le jeu original. Sous certaines conditions en mode Défi, le mur qui sépare les deux adversaires s'ouvre et on peut alors tirer sur le tas d'à côté pour pourrir la vie de l'autre joueur ou utiliser l'une des nombreuses armes sur sa tronche.

Bob Arctor

En Deux Mots

Pour les amateurs de la série Worms, rien de bien captivant. En revanche, oh surprise ! le fan de Puzzle Bubble pourra y trouver son compte puisque Worms Blast introduit quelques options de gameplay à la fois inédites et intéressantes.

+ Un flipper très correct et un Puzzle Bubble plutôt novateur
− Les « Worms » n'ont pas grand-chose à voir avec toute cette salade



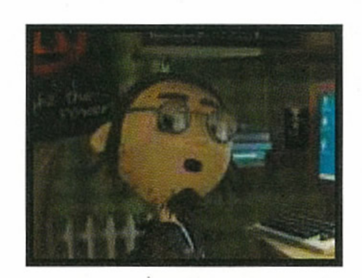






Rock Manager

GESTION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





JOUABLE SUR **PIII 500, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **TF1 MULTIMEDIA**
DÉVELOPPEUR **MONSTERLAND PRODUKTION SUÈDE**
TEXTE ET VOIX **VF** NOMBRE DE JOUEURS **1**





Plus fendard que la simulation de groupe rock, la simulation de manager. Si si, vous savez, le gars qui fout rien et qui vampirise le talent des autres.



La ville ; une interface assez pénible où l'on devine à peine où cliquer.



Je ne compte plus le nombre de gens de la rédac possédant chez eux l'équivalent d'un studio d'enregistrement. Ces gars-là ont visiblement claqué toutes leurs thunes dans les synthés, expanders et autres racks d'effets. Résultat, aucun ne s'est fait connaître dans le monde de la musique, aucun n'a écrit, ultime consécration, une chanson pour Elsa, Vanessa, ou même Étienne Daho. Bon je dis ça, mais hein, c'est parce que je suis un gros jaloux : je n'ai jamais fait partie d'un orchestre de hard rock dans mon adolescence et je n'ai pas connu le plaisir des répétitions entre potes. En fait, j'aurais voulu toucher des royalties, mais avant de sortir un disque, histoire d'être vraiment motivé pour le faire et de ne pas me lever avant midi pour que dalle. Mon esprit analytique, toujours à la recherche de solutions élaborées pour des choses et d'autres ou pour réparer les injustices de ce monde, m'a permis de déterminer que ce qui manque à mes estimés confrères, c'est un manager. Des groupes comme les Beatles, Rondo Veneziano ou encore Kiss n'auraient jamais réussi à percer sans le soutien psychologique du seul membre du groupe qui ne joue pas de musique.

Les New Originals en concert

Pour commencer à représenter une formation, il faut déjà que celle-ci existe. Le jeu offre la possibilité de la construire, du bassiste au chanteur, en choisissant parmi un réservoir de musiciens aux influences les plus diverses. Si on trouve quelques pop stars standards qui n'attendent que de rejoindre

un groupe, on découvre aussi une masse de punks qui sont en fait moins inutiles que dans la vraie vie, puisqu'ils insufflent généralement une dynamique que l'on ne retrouve pas chez tous les autres musiciens. Comme son titre l'indique, Rock Manager se focalise sur le rock : ici pas question de suivre l'épopée de Soft Cell de ABBA ou de « Fishbone et les petits bras ». Non, on pourra faire de l'Oasis, du Blur dans le meilleur des cas ou de l'Exploited, si on se sent l'âme rebelle et revendicatrice. Tout ça pour vous dire que la formation standard comprendra une basse, un batteur, une guitare, ainsi que le gars qui accompagne les musiciens : le chanteur. Chacun des gus que l'on peut recruter possède une compétence dans son instrument et un caractère bien particulier. Si on peut faire évoluer par la suite les capacités dudit musicos, il sera bien plus compliqué de contrôler ses revendications plus ou moins absurdes, ses petits caprices de star à deux balles ou sa jalousie maladive envers tel ou tel membre du groupe. L'interface principale de Rock Manager montre une ville. Sur celle-ci on trouve plusieurs immeubles représentant les lieux auxquels on aura accès. Pour démarrer, dans le showbiz, il faut un titre qui marche. Ici, Rock Manager ne nous demande pas de bosser sur l'une de nos compositions, ce sont pas des monstres.
Maintenant, direction le studio d'enregistrement : on se retrouve devant une console quatre pistes avec des sliders et des portards réduits à leur plus simple expression : un master volume, un volume pour chaque instrument et pas grand-chose d'autre. On peut toutefois rajouter des effets basiques (réverb) à chaque piste pour tenter d'améliorer le son ou plutôt de camoufler le manque de talent. Si on a un peu de blé à claquer et que nos musicos sont trop des tanches, on peut faire appel à des musiciens de studio dont les talents se monnayent à prix d'or et qui joueront bien mieux que vos pauvres rockers.



Le vampire en action

L'étape suivante est de signer chez un label. Si c'est votre première chanson, vous n'aurez pas trop de mal à trouver un plan de looser qui vous assurera d'avoir un contrat vous rapportant un minimum de royautés.
Vous pourrez par la suite dénoncer celui-ci afin de signer un label plus prestigieux.
La partie promotion est censée être celle dans laquelle un manager de rock intervient. Les moyens d'action pour faire connaître votre groupe sont assez limités. La méthode la plus « rock » consiste à faire des concerts. La ville de départ regorge de lieux dans lesquels on peut bramer et s'exprimer musicalement. Toutefois, toutes les salles de concert ne sont pas adaptées à tous les groupes. Certains lieux privilégient les formations de merde de type « The Cure » et refuseront les trucs qui bougent un peu plus, les trucs un peu plus purs.



Si vos musicos sont vraiment trop lourdingues, envoyez-les en cours de solfège.



Le premier requin que l'on va rencontrer : le découvreur de talents de la maison de disques.

Duel rock

Rock Manager offre un jeu de campagne particulièrement fendard qui se rapproche parfois des trépidations du film Spinal Tap. Si le premier scénar est un jeu libre dont l'objectif est de propulser votre tube au top 10 (en fait, c'est assez facile), dès le suivant, on ouvre les hostilités. Vous devez vous mettre à manager un groupe avec deux frères antagonistes : un gratteux et un chanteur. Ceux-ci sont jaloux l'un de l'autre et ne supportent pas que qui que ce soit d'autre qu'eux se retrouve mis en avant. La première difficulté rencontrée sera la composition de la pochette du disque où l'on devra soigneusement éviter de froisser les susceptibilités. Pour qu'ils puissent assurer leurs prestations correctement, on les enverra en vacances, ou en répétition, ou on les soûlera à coups de cadeaux jusqu'au jour fatidique. Chemin faisant, ils devront mener des duels rocks contre un groupe concurrent.

Bob Arctor

Pots de vin aux responsables de programmation, concerts dans des bouges infâmes : le rock, le vrai, à notre portée.

Un peu de technique

Malheur ! Rock Manager ne passe qu'en 640x480. Bon, il est vrai qu'on n'est pas en face d'un Quake-like, mais tout de même, ils déconnent grave avec ça. Côté zique et sons, c'est que du bon : avec un peu de talent, on peut même faire des jolies chansons, notamment avec l'extraordinaire « Kill Your Parents », hymne d'une génération en quête de sa propre identité. Compatible Windows XP.

En Deux Mots

Sous ses aspects de petit soft assez inintéressant, Rock Manager contient des éléments de pur fun. Passé la déception (assez injustifiée) que l'on a de ne pas pouvoir créer ses chansons et musiciens, on se retrouve devant quelque chose qui ne nous en apprend pas beaucoup plus sur le management rock mais qui est diablement plus prenant et novateur qu'un sempiternel Train Tycoon de plus.

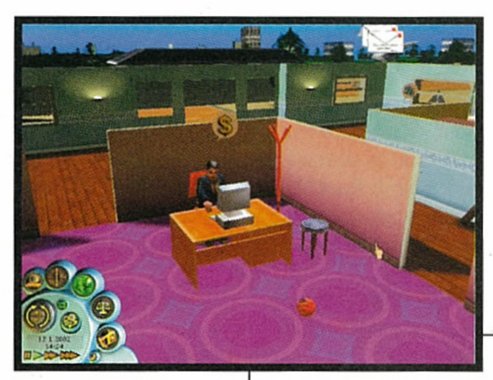
- + Des scénarios et des défis bien conçus et marrants
- + Vivre sur le dos « d'artistes »
- − La résolution graphique minimaliste
- − L'interface pas géniale

65	72	80
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT





L'idée de départ de The Partners est plutôt excellente : il s'agit d'un mariage entre The Sims et Ally McBeal, avec en prime une vue 3D. On se trouve à la tête d'un cabinet juridique dans lequel on doit contrôler absolument tout, de la couleur des canapés aux pulsions sexuelles des derniers avocats engagés. Au début, il s'agit de meubler les lieux et de commencer à faire tourner la boutique en bossant sur les premières affaires. On installe des bureaux dans les pièces disponibles : une machine à café, deux ou trois armoires pour ranger les dossiers, on met ses employés au travail et vogue le navire. L'argent rentre dans les caisses à chaque procès gagné ; il faut en profiter pour choyer son personnel. Chaque avocat ressent en effet une douzaine de besoins (détente, amitié, succès, domination, sexe, sport, culture…) qu'il faut combler afin qu'il puisse être efficace sur les affaires qu'on lui file. Ça se fait grâce à des interactions entre collègues ou sur des éléments du décor. Si un tel a besoin de se relaxer, on peut l'envoyer s'allonger sur le sofa ou simplement lui ordonner de glander quelques heures à son bureau (étonnant, j'ai jamais eu à ordonner ça, ndrc). Si un autre ressent un fort besoin de sexe, on lui propose d'aller flirter avec une de ses collègues près du distributeur de boissons, avant qu'il ne finisse par mettre des mains aux fesses à tout ce qui passe et ne déclenche des engueulades.







JOUABLE SUR **PII 400, 64 MO**
ÉDITEUR **MONTE CRISTO**
DÉVELOPPEUR **MONTE CRISTO FRANCE**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1 À 2**



Pour gagner un procès, il faut veiller à ce que l'avocat qui s'en occupe passe le maximum de temps à bosser dessus.

The Partners

GESTION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

C'est officiel, The Sims est désormais le jeu PC le plus vendu dans le monde. On n'en voudra donc pas à Monte Cristo de venir sucer la roue de Maxis en transposant ce concept vendeur dans un cabinet d'avocats.

Un peu de technique

Certes c'est en 3D, mais pas de quoi mettre un 2 GHz à genou. Une petite bécane (PII 400 et TNT2 par exemple) suffira pour faire The Partners. J'ai eu droit à de nombreux plantages et bugs graphiques durant le test, je ne peux qu'espérer qu'ils auront disparu de la version commerciale. Tourne aussi avec Win 2000, Me et XP.



Au départ, le cabinet n'occupe que deux ou trois pièces, mais on peut s'agrandir en aménageant d'autres parties de l'immeuble.

Amusant, une heure

Ma première heure de jeu sur The Partners a été plutôt positive. On s'amuse à décorer les bureaux, à tenter de nouer des relations entre certains avocats, ça rappelle énormément The Sims, avec une ambiance de bureau qui se prête bien à ce genre de gameplay. Malheureusement, la recette devient vite fade. Tout d'abord, à cause de l'interface qui oblige à faire des kilomètres au curseur pour connaître des infos aussi essentielles que l'humeur de chaque avocat. Ensuite, parce qu'on a du mal à s'attacher à ces personnages qui ont des apparences quelconques et des animations de robots rouillés. Enfin, parce que le jeu devient répétitif et qu'on fait vite le tour de ses possibilités. Avoir trente sortes d'étagères à installer, c'est sympa, mais si elles ont toutes exactement la même fonction et la même gueule à trois pixels près, je ne vois plus trop l'intérêt. Au bout de deux heures de jeu, The Partners devient franchement gavant, même si l'idée d'adapter The Sims à un environnement autre que celui du foyer était vraiment intéressante. Avec plus de moyens et d'ambitions, il y aurait sûrement eu de quoi faire un jeu vraiment passionnant.

ackboo

En Deux Mots

L'IDÉE EST VRAIMENT BONNE. MALHEUREUSEMENT, L'INTERFACE ÉNERVE ET LE JEU DONNE L'IMPRESSION DE TOURNER EN ROND AU BOUT DE DEUX HEURES. UN PREMIER ESSAI PAS FRANCHEMENT RÉUSSI, MAIS J'ESPÈRE QUE MONTE CRISTO CONTINUERA À EXPÉRIMENTER CE CONCEPT.

- \+ C'est Ally McBeal chez The Sims
- \+ La vue en 3D plutôt agréable pour un jeu de ce type
- − Interface lourde
- − Un design insipide qui ne rend pas les avocats attachants
- − Assez vite répétitif

79 TECHN | 55 DESIGN | 65 INTÉRÊT









À chaque vacances, il faudra s'inscrire sur un registre afin de bénéficier du gîte, et du couvert.



JOUABLE SUR **PIII 500, 128 RAM**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS** DÉVELOPPEUR **MAXIS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**

Les Sims en vacances

SEMBLANT DE VIE POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

Un paquet, même ! Non seulement on se surprend à pas en foutre une lorsqu'on s'avachit devant les dignes successeurs de Aziz et Loana, mais en plus de ça, on va pouvoir continuer à se réinventer une vie en regardant les avatars des Sims en vacances. C'est vrai que les beaux jours arrivent, et qu'il manquait cruellement quelque chose pour occuper les habitants simsiens. Autant leur offrir un peu de temps libre en bord de mer, en pleine cambrousse, ou encore, à la montagne.

Simple, comme un coup de fil

Partir en vacances, chez les Sims, est aussi simple que de partir au restaurant. On appelle un taxi, et hop, on se retrouve sur place. Évidemment, puisque les différents lieux de villégiature se situent en plein milieu d'une île paradisiaque, le taxi ressemble plus à un bateau, dont la course s'élève à 500 dollars. On ne peut partir qu'en famille, et pour un peu que l'un des membres soit absent, il faut attendre son retour dans l'habitat pour que tout le monde puisse profiter du voyage. Au choix, on peut se retrouver en pleine cambrousse, sans les vaches folles et les moutons tremblants, trop mal-politiquement corrects ; à la montagne, au milieu des batailles de boules de neige, des surfeurs idiots et des skieurs du dimanche ; et à la plage, perdu dans des effluves d'huile bronzante et de gaz intestinaux marinés au dinophysis (pour les deux gastronomes du fond qui suivent, il s'agit d'une bactérie qui fout la chiasse, et qu'on trouve beaucoup en été dans les crustacés et fruits de mer).



Comme dans la vraie vie, il faudra casquer pour essayer de profiter de ses vacances.

Coïncidence : au moment même où Loft Story 2 sort sur nos petits écrans, les Sims en vacances rappliquent de leur côté… Décidément, ces deux produits de consommation vont en faire des générations de branleurs !

Sea, no-sex, and sun

Pour que notre famille Sims puisse profiter de ses vacances virtuelles, il est obligatoire de confirmer sa réservation dans chacun des points d'accueil disponibles dans chacune des neuf zones divisant l'île. Pour le reste, c'est comme dans la vraie vie : on prend son blé, et on va expérimenter les activités proposées par les offices de tourisme. Comme d'habitude chez les Sims, il n'y a que des trucs crétins ou idiots de proposés. Au menu, suivant finance, on pourra faire du surf des neiges, du tir à l'arc, claquer des thunes dans les jeux vidéo, faire des chasses au trésor avec un détecteur de mines, faire un pique-nique, ou encore, louer une canne à pêche, histoire de se donner un air plus campagnard que nature, si j'ose dire... Ce qu'il y a d'étonnant, dans le concept de vacances, c'est qu'ici, la séduction entre Sims, et donc la capacité de former de nouvelles familles, semble beaucoup moins exacerbée que dans le précédent add-on « Les Sims et plus si affinité ». Effectivement, les Sims sont en vacances, même sexuellement (pour peu qu'on puisse un jour imaginer du sexe chez les Sims). Certes, être en vacances n'empêche pas de sortir en ville, mais le fait est que cette solution d'éclate n'est possible que si le joueur possède le précédent add-on. Les Sims en vacances est une sorte de pièce rapportée dans laquelle on doit se servir de tous les autres add-ons connus pour avoir l'impression de profiter pleinement de ses vacances. Ça, c'est ce qu'on appelle de la puissance marketing !



On peut designer les lieux de vacances.

Mako vacances

Certes, dans le cas où le joueur n'est pas satisfait des activités proposées par défaut dans l'add-on, il a quand même la possibilité de construire lui-même son lieu de villégiature idéal, ou, s'il est trop paresseux, de se contenter de télécharger une foule de nouvelles activités sur le Net (http://thesims.ea.com/). Une innovation intéressante a été glissée au passage dans cet add-on, puisque maintenant il faudra surveiller ses chiards. En effet, les gens de Maxis ont sans doute remarqué l'étrange potentiel qu'avaient les enfants à foutre le bordel autour d'eux et attirer la honte sur leurs parents. De fait, si les p'tits font trop les cons sur les lieux de repos, il sera fréquent de voir sa barre sociale plonger vers le 0, et surtout de voir les responsables des différents lieux d'hébergement coller une prune aux propriétaires des mouflets, véritables appeaux à baffes. On peut profiter de pas mal de nouveaux objets et matériels pour la maison, tous plus ou moins liés aux destinations touristiques. Histoire d'enrichir le gameplay, plusieurs nouvelles passions propres à chacun des personnages font leur apparition, et on peut désormais interroger plus précisément les futures victimes de notre virtuelle séduction sur leurs violons d'Ingres, pour savoir si on pourra plus facilement s'interfacer avec elles...



Le nouveau jeu : écraser la tête à Bill Gates.





L'emplacement des bungalows est digne des pires moments du Club Med.

Ls Sms n Vcncs

Oui, je sais, je viens d'écrire Les Sims en Vavances sans les voyelles, mais il manque des choses dans cet add-on, et ces carences sont suffisamment frustrantes pour que je me permette de faire une grève des voyelles (grv ds vlls, ndrc). Par exemple, toujours pas d'outil « foutre ce con de voisin/cette conne de voisine dehors ». Ben non, on ne peut toujours pas se débarrasser des gens lourds (bah, ça prouve le réalisme de cette simulation de la vie, non ? ndrc).
De même, pas de sous-sol ou d'étage supplémentaire dans ces foutues baraques. De fait, on est un peu frustré par l'ensemble. On serait presque tenté de dire que The Sims se bonifie trop, et n'est pas assez mesquin... Et on peut dire ce qu'on veut, ça a du bon d'être mesquin dans un jeu (j'ai dis « dans un jeu », parce qu'en vrai, c'est pas bien !).

Pete Boule



Grand moment de solitude ridicule : la recherche de trésor sur un stand de tir à l'arc.

Un peu de technique

Techniquement, The Sims en Vacances semble bâclé, et ce n'est pourtant pas la résolution limitée à 1024x768 qui est le plus gênant. Ce jeu est une couche qui arrive sur quatre autres, ce qui ralentit considérablement le gameplay. On a l'impression que le jeu a trop de chose à gérer. Fini donc les scrollings fluides. De plus, les chargements sont incroyablement longs, et il arrive souvent, lorsqu'il y a trop de personnages à l'écran, que le jeu freeze. Ces ralentissements ont été constatés sur un PIII 800, équipé d'une GeForce2 MX 400 et de 768 de RAM, tournant sous Windows XP.

En Deux Mots

Bien qu'introduisant des nouveautés originales dans le gameplay de The Sims, Les Sims en Vacances nous laisse un peu sur notre faim. On aurait voulu quelque chose d'un peu plus adulte, sans pour autant tomber dans de la pornographie, avec peut-être une amélioration technique de l'ensemble.

- + Les vacances à la mer, la campagne, et la montagne, en même temps
- + Il faut surveiller les chiards
- + L'affinage du background des personnages
- − Techniquement négligé
- − Pas assez cynique, toute proportion gardée



67 TECHN | 78 DESIGN | 73 INTÉRÊT

Il y a quelques mois, on avait testé un add-on de Flight Sim extraordinaire (PSS 747-400) qui s'était payé l'un des seuls mégastars que j'ai eu l'honneur de décerner l'an passé. La raison en est simple : contrairement à 90 % de la production d'add-ons (qui ressemblent à s'y méprendre à ce que rejette l'usine de la Hague à la mer), l'extension concoctée par Phoenix était la plus complète et complexe jamais réalisée à ce jour pour FS. Pour reprendre une des phrases du test de 747-400 : « La nouvelle extension de Phoenix est une simulation à l'intérieur de la simulation, un jeu dans le jeu ». Ça change de ces dizaines d'extensions pour FS qui se contentent d'offrir des avions modélisés à la va-vite, des tableaux de bord sur lesquels on retrouve toujours les mêmes instruments irréalistes et surtout qui n'offrent pas réellement une simulation de l'appareil puisque la majorité des commandes, des switchs et des circuits internes, sont tout simplement inexistants. L'équipe anglaise de Phoenix a une démarche tout à fait inverse : nous proposer un seul appareil détaillé de la façon la plus complète qu'il soit, au risque de gaver en dix secondes chrono le nouveau venu.

Les textures sont d'une précision rarement atteinte.







JOUABLE SUR **PIII 300, 128 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **PHOENIX-SIMULATION**
DÉVELOPPEUR **PHOENIX-SIMULATION G.-B.**
TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS**
NBRE DE JOUEURS **1**



Airbus Pro Series

SIMULATION DE VOL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Les simulations de gros porteurs ont le vent en poupe depuis deux ans. Il semblerait que le monopole de Boeing soit encore menacé, mais cette fois-ci sur PC puisque l'Airbus Pro de Phoenix propose la première véritable simulation d'un appareil de l'avionneur européen.



Chaque page des instruments multifonctions peut être agrandie automatiquement.

Deux philosophies opposées

Boeing offre une interface humaine pour son cockpit (un manche à balais traditionnel, moins d'une demi-douzaine de modes de pilote automatique) et laisse au pilote un contrôle quasi total sur le pilotage de l'appareil. Sur l'Airbus, la philosophie de l'avionneur est un poil inverse même si celui-ci s'en défend depuis des années. Le modèle de vol est la meilleure reproduction d'un appareil jamais faite sur un simple PC, à en croire tous les pilotes qui ont jeté un coup d'œil au produit. Pour ma part, ça m'a l'air tout à fait crédible d'autant plus que pour la première fois, on respecte les contraintes de l'appareil : l'airbus possède un tas de systèmes qui empêchent le pilote de le mettre dans une situation où il peut décrocher, ou subir trop de dégâts structurels. Il est alors impossible de mettre l'engin sur le dos, de tenter même grossièrement de lui faire faire un looping ou d'atterrir sur le parking du centre Leclerc de Maurepas. Arrivé dans ses limites de sustentation, l'airbus reprendra une assiette normale où augmentera la poussée des réacteurs pour se maintenir en l'air.

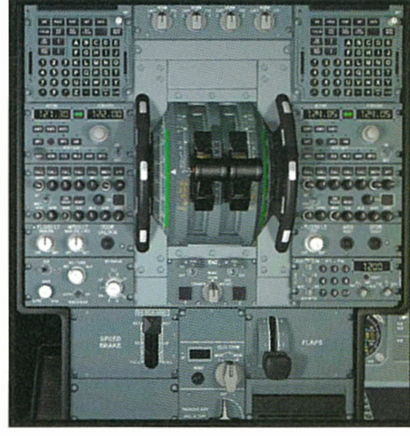
Le cockpit : comme si on y était

Le cockpit virtuel de l'Airbus de Phoenix est un véritable bonheur : un nombre élevé d'instruments est lisible, des fréquences radio aux modes d'autopilote. En gros, tous les instruments essentiels sont représentés à l'exception de ceux

utilisant un affichage vectoriel. On pourra par contre les afficher en surimpression dans des fenêtres séparées. Le cockpit virtuel est d'une clarté suffisante pour que l'on puisse l'utiliser dans la plupart des phases du vol. À dire vrai, on a beaucoup de mal à retourner à une vue normale après y avoir goûté. Le mode 2D, parlons-en justement : la vue par défaut est celle de la planche de bord en mode IFR qui ne laisse qu'un léger espace pour voir l'extérieur. On a donc ici tout l'espace pour préparer le vol. Une autre vue « normale » laissera la place à un panel plus conventionnel à utiliser lors du vol. Comme d'habitude dans les produits de Phoenix Simulation, on peut afficher la planche de bord supérieure et inférieure pour mener à bien les checklists. Ici il faudra bien quatre bonnes heures pour apprendre la position des différentiels switchs, interrupteurs et coupe-circuits afin de pouvoir suivre différentes phases du vol.
Autre idée extraordinairement utile : le fait de cliquer sur les écrans multifonctions appelle une version zoomée de leur contenu en avant-plan. Comprendre le fonctionnement de l'ordinateur de bord prendra de longues journées, assimiler l'ensemble des procédures bien plus encore. Très clairement, ici on ne s'adresse pas aux pilotes du dimanche. Rien que pour capter le fonctionnement du pilote automatique il m'aura fallu dix bon crashes et la participation active de 2 200 victimes (ouaip', sur Air-Arctor on charge toujours les avions jusqu'au ras de la gueule pour mieux amortir les plateaux-repas). Et dire que je pensais qu'en fana du 747 de Phoenix, le travail allait m'être mâché à moitié. Une pensée bien idiote en sachant que tout est différent de A à Z au niveau de la conception. Exemple : les manettes des gaz qui ne se positionnent pas en fonction de la puissance affichée, et pour cause, elles n'ont que trois positions, les calculateurs de bord s'occupent du reste.

Dommage qu'on ne puisse pas se promener aussi parmi les passagers.

La réalisation graphique de Phoenix est au top niveau.



Un peu de technique

Tout, de l'installation à l'upgrade (automatiquement via le Net), est modèle de simplicité. Les sons sont excellents et réalistes, et l'ensemble du pack colle parfaitement à l'étendue des possibilités de Flight Sim 2002. Un suivi technique permanent est assuré par l'équipe sur le forum Pss-Phoenix du www.avsim.com.



La planche de bord « VFR » et le terrifiant pilote automatique.

Dedans comme dehors

L'aspect extérieur de l'avion est tout à fait stupéfiant. Là aussi c'est le haut de gamme. On aura rarement vu mieux pour ne pas dire jamais. La totalité des parties mobiles d'un Airbus sont ici représentées, tant dans les surfaces de contrôle que les réacteurs, les volets et slats, ou les roues (qui tournent). Les textures utilisées sont tout aussi bluffantes : en zoomant un poil et après avoir réglé en conséquence les préférences de FS2K, on peut lire les inscriptions sur les ailes et les réacteurs juste au cas où vous manqueriez d'un bon bouquin pour vous endormir. Le pack se compose de sons enregistrés à bord des appareils en question et retravaillés, d'une peinture « Constructeur » des appareils ainsi que de trois avions : l'A-319, l'A-320 et l'A-321. Chacun étant livré avec ses deux types de réacteurs. Comme à leur habitude, les gars de Phoenix Simulation publient d'abord leur add-on online avant une publication classique par la suite (à une date pour le moment inconnue). On trouve donc tout ça au www.phoenix-simulation.co.uk où la transaction est sécurisée. Côté prix, c'est aussi le rêve puisque les trois appareils, livrés avec le pack sonore et le panel, ne coûtent que 24 euros.

Bob Arctor

Des manuels complets de plusieurs centaines de pages à imprimer et à... assimiler.

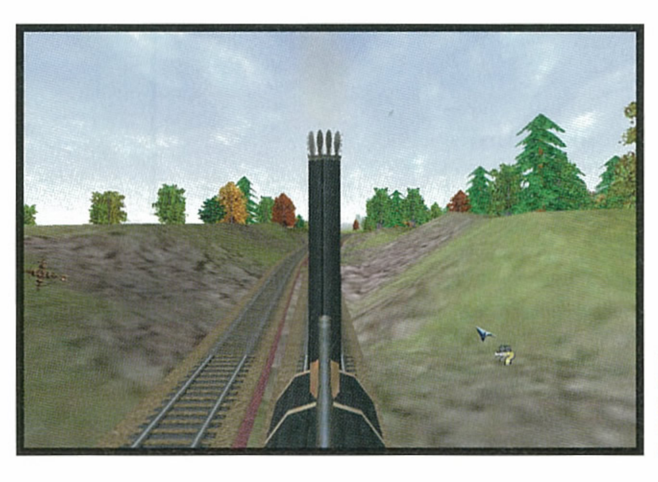


En Deux Mots

Airbus Pro Series est l'un des plus gros challenges auquel l'amateur de simulation de vol sera confronté et ce, même pour le fanatique éclairé. Il faudra au minimum une bonne cinquantaine d'heures pour maîtriser l'appareil. Un must à posséder.

+ L'add-on pour Flight Simulator le plus complet jamais conçu à ce jour
+ Un rapport qualité/prix rarement atteint
- Quelques fonctions absentes de l'ordinateur de bord
- La distribution, uniquement via Internet

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
90	88	92


Voyage à bord du petit train : la caméra vous permet de suivre en direct le moindre de vos véhicules.

Associer les trains et les camions est dans l'air du temps. Le ferroutage, en voilà une bonne idée.

Trains & Trucks Tycoon

SIMULATION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-Rom

En ce moment, tout le monde se lance dans l'univers du train. Microsoft nous a sorti son Train Simulator, Strategy First a lui aussi chouchouté les ferrovipathes et maintenant voilà Ubi qui s'y met. Mais attention, cet éditeur ne veut pas faire comme ses concurrents. Bien sûr, il y a des trains, beaucoup de trains (des locomotives des années 1900 aux derniers TGV), mais il y a aussi des camions, de bons gros camions. Ce TTT vous entraîne dans la gestion d'une compagnie de transport qui utilise aussi bien le réseau ferroviaire que routier. À vous ensuite d'allier la souplesse des camions à la vitesse des trains pour devenir le magnat du transport.

Gagner des pépettes

Les cinq modes de jeu vous proposent de nombreux challenges. Qu'il s'agisse du mode Carrière qui vous fait suivre la dynastie Mann des premières années de développement du train aux années modernes, ou de la carte fictive, chaque mission met à l'épreuve votre sagacité d'homme d'affaires avisé. La logistique requiert d'apprécier de nombreux paramètres. Outre le fait que vous devez bâtir votre réseau de transport, vous devez aussi observer la production des usines que vous desservez pour vous prémunir contre la concurrence et rendre vos lignes attrayantes aux passagers. Les premiers pas dans le métier se révèlent plutôt casse-gueule si vous vous lancez sans passer par le tutorial. Celui-ci, très complet, vous permet d'assimiler très vite les paramètres du jeu pour débuter votre carrière sur les chapeaux de roues. Outre l'offre et la demande des différents marchés des villes, vous avez à faire face à la concurrence qui cherche par tous les moyens à vous décaniller de la place privilégiée que l'on vous donne en début de mission. Proposer un Sim logistique se révèle un exercice délicat si on veut permettre son accès au plus grand nombre. Il faut savoir équilibrer simplicité et richesse. TTT semble dans un premier temps allier les deux. Son accès est très simple, les lignes des chemins de fer et les routes se construisent rapidement et ne demandent pas de se creuser la tête. Les intersections, croisements et aiguillages offrent d'aller au plus près des multiples acheteurs et vendeurs. Mais on est loin de la richesse d'un Railroad Tycoon. La quantité de trains et de camions est limitée ainsi que les infos historiques que l'on peut obtenir dessus, et les paramètres économiques sont beaucoup moins complexes à maîtriser.
Du coup, on reste un peu sur notre faim même si certains d'entre nous seront heureux de parvenir au bout d'un scénario sans y avoir passé des mois.

Kika



Avant de bâtir les infrastructures de manière définitive, vous avez un aperçu de la construction en cours.





JOUABLE SUR **PII 600, 128 Mo Ram**
ÉDITEUR **Ubi Soft**
DÉVELOPPEUR **Virtual X-Citement Software Allemagne**
TEXTE ET VOIX **VF** NOMBRE DE JOUEURS **1**

Un peu de technique

Entièrement en 3D, le graphisme s'affiche jusqu'en 1600x1200. L'interface simple offre une prise en main immédiate tout en laissant une large liberté aux angles de vue. Zoom, dézoom, rotation, suivi en vue subjective d'un camion ou d'une personne, tout y passe. Le moteur accepte vos exigences sans ralentissement. La carte est cependant quelque peu vide sans être réellement détaillée. Les villes sont assez décevantes. Il manque la vie qui aurait pu appuyer le côté ludique du jeu. L'ambiance s'en ressent. Tourne aussi sous Win 2000, Me et XP.

En Deux Mots

Ce Sim logistique s'adresse au grand public. Il offre toute une variété de challenges en restant simple d'accès.

- + Le suivi caméra
- + Simple
- − Pas beaucoup de trains
- − Pas de réseau

78	74	77
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT


Paris se retrouve amputée d'une grande partie de sa population. La ville est réduite au strict minimum : l'Arc de Triomphe et la tour Eiffel.

Settlers IV :

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Les Troyens et l'élixir de puissance

Settlers poursuit sa carrière sans beaucoup d'évolution. Entre le premier volet et le dernier sorti en 2001, nos petits colons ont transporté des tonnes de cailloux, de denrées et autres matières d'un bout à l'autre de leur monde pour approvisionner les différentes industries utiles à l'effort de guerre. De porteurs, ils se faisaient soldats ou prêtres, puis revenaient à la terre pour devenir simples fermiers afin de servir au mieux les intérêts de leur peuple. Cet add-on n'apporte pas grand-chose de nouveau à la longue série. Le scénario continue sur la lancée de Settlers IV en proposant d'affronter le même ennemi : l'infâme Morbus qui a réuni autour de lui la tribu sombre.

Des troyens et des campagnes

Outre les cinq nouvelles campagnes, de vingt-huit missions chacune, l'élixir de puissance vous offre en prime une peuplade inédite. Les Troyens font leur apparition. Si la belle Hélène ne joue aucun rôle dans le scénario, l'histoire a été adaptée pour faire kidnapper une certaine Romaine Livia.
Les vraisemblances historiques lointaines s'arrêtent là. Les Troyens sont un peuple plus doué pour la technologie que les autres. Ils possèdent un armement impressionnant prêt à faire feu sur le moindre ennemi qui oserait s'aventurer trop près de leur territoire. La catapulte dorsale est une de leurs armes révolutionnaires. Le tir est très rapide mais si le porteur est touché, c'est la destruction assurée. Il y a enfin la baliste avec ses flèches explosives. Bien sûr, tout ça a besoin de matière première pour être construit et vous aurez à exploiter aussi bien des mines d'or, de fer, de charbon que de soufre. Une vraie petite industrie économique à mettre en place.
Les Troyens possèdent aussi des sorts tout aussi efficaces que leurs armes. Les autres peuples, romain, maya et viking, ont acquis, eux aussi, une nouvelle aptitude sous forme de sorts pour transformer les terres que l'ennemi commun a rendues stériles. La guerre devient donc beaucoup plus ardue avec cette possibilité de modeler ses territoires. Pour un add-on, les Troyens et l'élixir de puissance se révèle assez complet. Bien sûr, les nouveautés ne sont pas révolutionnaires, mais elles offrent l'occasion de prolonger le plaisir que nous avait procuré le quatrième volume.

Kika

Ça sème, ça creuse, ça construit, ça tue : Troyens ou pas, Settlers nous offre une fois de plus l'occasion de nous battre contre un ennemi diabolique.





MULTIJOUEUR	
LAN	8
INTERNET	8

JOUABLE SUR **PII 400, 128 MO RAM**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **BLUE BYTE ALLEMAGNE**
TEXTE ET VOIX **VF**



Eh oui, avant de construire vos mines, pensez à avoir un bon circuit d'approvisionnement pour nourrir vos mineurs.

À quelques pixels près, on peut admirer le monde coloré de Settlers et connaître les secrets de fabrication de l'huile.

Un peu de technique

Malgré sa résolution portée à 1280x1024, cet add-on souffre de l'absence d'un sérieux relookage. Le zoom révèle sans pitié les faiblesses graphiques. Certes, on peut admirer les petites animations toujours aussi charmantes, mais seulement si on arrive à les imaginer sans pixel. Le moteur rodé à mort par ses services successifs dans les différents volets assure sans problèmes. L'interface ne connaît que peu de changements, quelques nouvelles fonctionnalités ont été ajoutées histoire d'affiner le système déjà bien connu.

En Deux Mots

LES TROYENS ET L'ÉLIXIR DE PUISSANCE POURSUIT LA SAGA DU VOLET PRÉCÉDENT. CET ADD-ON APPORTE PEU DE NOUVEAUTÉS, JUSTE UN PANEL PLUS LARGE DE FONCTIONNALITÉS ET DE NOMBREUSES MISSIONS. LES FANS S'Y RETROUVERONT SANS PROBLÈMES.

+ Plein, plein de missions
+ L'éditeur
- Le graphisme vieillot
- Pas de prouesse technologique


51 TECHN


60 DESIGN


68 INTÉRÊT

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

Nouveautés - Actualités
Boutique en ligne - Tests...
www.scoregames.com
36-15 SCOREGAMES*
08 92 685 686*
*0,34€/Mn

Nous rachetons CASH* tous vos JEUX VIDEO
*Voir modalités en magasin

Liste des Magasins

Paris
- ST LAZARE (9ème) — 6 rue d'Amsterdam — 01 53 320 320
- JUSSIEU (5ème) — 46 rue des Fossés Saint Bernard — 01 43 29 59 59
- ST MICHEL (6ème) — 56 boulevard St Michel — 01 43 25 85 55
- VICTOR HUGO (16ème) — 137 avenue Victor Hugo — 01 44 05 00 55
- VAUGIRARD (15ème) — 365 rue de Vaugirard — 01 53 688 688

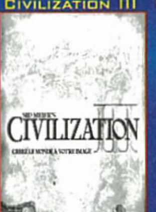
Région Parisienne
- (77) CHELLES — C. Ccial Chelles 2 - N34 — 01 64 26 70 10
- (78) ORGEVAL — C. Ccial Art de Vivre Niv.1 — 01 39 08 11 60
- (78) PLAISIR — C. Ccial PLAISIR SABLON — 01 46 735 735
- (78) VERSAILLES — 16 rue de la Paroisse — 01 39 50 51 51
- (78) VELIZY — 37, avenue de l'Europe — 01 30 700 500
- (91) CORBEIL-VILLABE — C. Commercial VILLABE A6 — 01 60 86 28 28
- (92) ANTONY — 25 av. de la Division Leclerc - N20 — 01 46 665 666
- (92) BOULOGNE — 60 av. du Général Leclerc - N10 — 01 41 31 08 08
- (92) LA DEFENSE — C.Ccial Les Quatres Temps, Rue des Arcades Est - Niv. 2 — 01 47 73 00 13
- (93) AULNAY — C. Ccial Parinor - Niv. 1 — Tél : 01 48 67 39 39
- (93) MONTREUIL — C. Ccial La Grande Porte — 01 48 97 05 54
- (93) PANTIN — 63 avenue Jean Lolive - N. 3 — 01 48 441 321
- (93) ST DENIS — C. Ccial St Denis Basilique, 6 passage des Arbaletriers — 01 42 43 01 01
- (93) DRANCY — C. Ccial DRANCY AVENIR, 220, rue de Stalingrad - N.186 — 01 43 11 37 36
- (94) CHENNEVIERES — C. Ccial PINCE-VENT N. 4 — 01 45 939 939
- (94) CRETEIL VILLAGE — 5 rue du Général Leclerc — 01 49 81 93 93
- (94) CRETEIL SOLEIL — C. Ccial Creteil Soleil Niv. 1 — 01 49 56 06 06
- (94) KREMLIN BICETRE — 30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7 — 01 43 901 901
- (94) FONTENAY S/BOIS — C. Ccial Val de Fontenay — 01 48 76 6000
- (95) CERGY — C. Ccial Cergy 3 Fontaines — 01 34 24 98 98
- (95) L'ISLE ADAM — C. Ccial Grand Val — Ouverture mai 2002
- (95) SANNOIS — C. Ccial Carrefour — 01 30 25 04 03
- (95) ST BRICE — C. Ccial Carrefour — Ouverture mai 2002

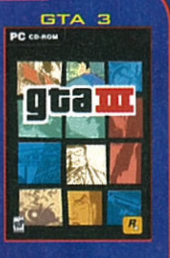
Province
- (13) MARSEILLE — C. Ccial Grand Littoral — 04 91 09 80 20
- (14) HEROUVILLE ST CLAIR — C. Ccial St-Clair — 02 31 951 952
- (26) VALENCE — C. Ccial Valence 2 — Ouverture mai 2002
- (31) TOULOUSE — 14 rue Temponières — 05 61 216 216
- (35) RENNES — 20, rue du Marechal Joffre — 02 99 78 25 25
- (51) REIMS — 44, rue de Talleyrand — 03 26 91 04 04
- (59) LILLE — 52 Rue Esquermoise — 03 20 519 559
- (59) FLERS — C. Ccial Carrefour Douai-Flers RN 43 — 03 27 98 05 05
- (60) COMPIEGNE — 37, 39 cours Guynemer — 03 44 20 52 52
- (69) LYON — 5, rue Victor Hugo — 04 72 409 405
- (69) ST GENIS LAVAL — C. Ccial ST Genis 2 — Ouverture mai 2002
- (72) LE MANS — 44, 48 av. du Général De Gaule — 02 43 23 4004
- (73) ALBERTVILLE — C.Ccial Géant Casino, Z.A. du Chiriac — 04 79 31 20 30
- (80) AMIENS console — 19 rue des Jacobins — 03 22 97 88 88
- (80) AMIENS PC — 1, rue Lamarck — 03 22 80 06 06
- (84) AVIGNON — C.Ccial CAP SUD, Route de Marseille — 04 90 87 00 77
- (86) POITIERS — 12 rue Gaston Hulin — 05 49 50 58 58
- (87) LIMOGES — C.Ccial ST Marcial, Avenue Garibaldi — Ouverture mai 2002

✪ Salle de jeu en réseau
● Ouvert le dimanche

PC CD-ROM

Dungeon Siege — Civilization III — Coupe du Monde 2002 — GTA 3



Soldier of Fortune 2 — Syberia — Die Hard Nakatomi Plaza — Morrowind




Occasion

Red Faction 19.99€ — FIFA 2002 34.99€ — Opération Flashpoint 29.99€ — Castle Wolfenstein 34.99€





Echelon 19.99€ — Harry Potter 34.99€ — Theme Park Inc 11.99€ — C&C Renegade 39.99€




Nos jeux vidéo et films DVD d'occasion sont testés, reconditionnés et garantis 1 an

Jeux en Réseau

Medal of Honor Débarquement Allié — Warrior Kings — Diablo 2 Battle Chest





Actuellement dans nos salles de Jeux en Réseau

Offre Spéciale

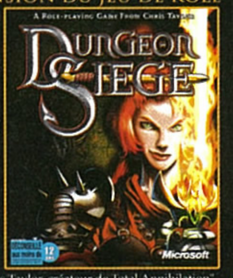
Pour toute Réservation du jeu
DIE HARD NAKATOMI PLAZZA
Une K7 VHS du film
"PIEGE DE CRISTAL"
OFFERTE*



*dans la limite des stocks disponibles

Offre Spéciale

Entrez dans la nouvelle dimension du jeu de rôle
UN T-SHIRT OFFERT*
Pour toute reservation du jeu

*Dans la limite des stocks disponibles - **Le jeu de rôle de Chris Taylor, créateur de Total Annihilation

9 Nouveaux Magasins !

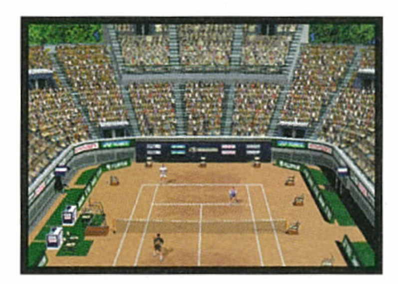
Avignon (84), Montreuil (93), Creteil Soleil (94), L'Isle Adam (95), Plaisir (78), St Brice (95), St Genis Laval (69), Limoges (87), Valence (26)...

Vente par correspondance

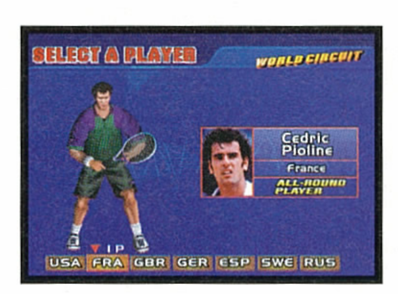
Commande supérieure à 50€ frais de port GRATUITS

Les prix affichés sont valables uniquement en VPC. Dans la limite des stocks disponibles

Vous pouvez commander
Par téléphone 01 46 735 720
Par fax 01 46 735 721
Par minitel 36-15 SCOREGAMES*
Par internet SCOREGAMES.COM
*0,34€/Mn



Virtua Tennis était du bonheur pur sur Dreamcast, pour les amateurs du genre. Ouhla ! il a bien morflé pour son portage sur PC.

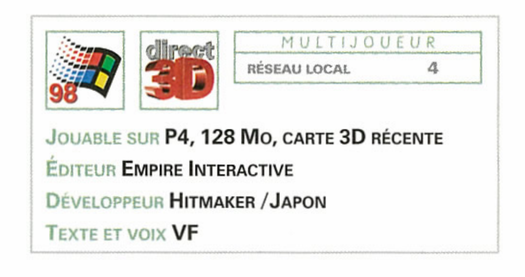


C'est dans les boutiques qu'on recrutera des partenaires pour le double... entre autres.

Virtua Tennis

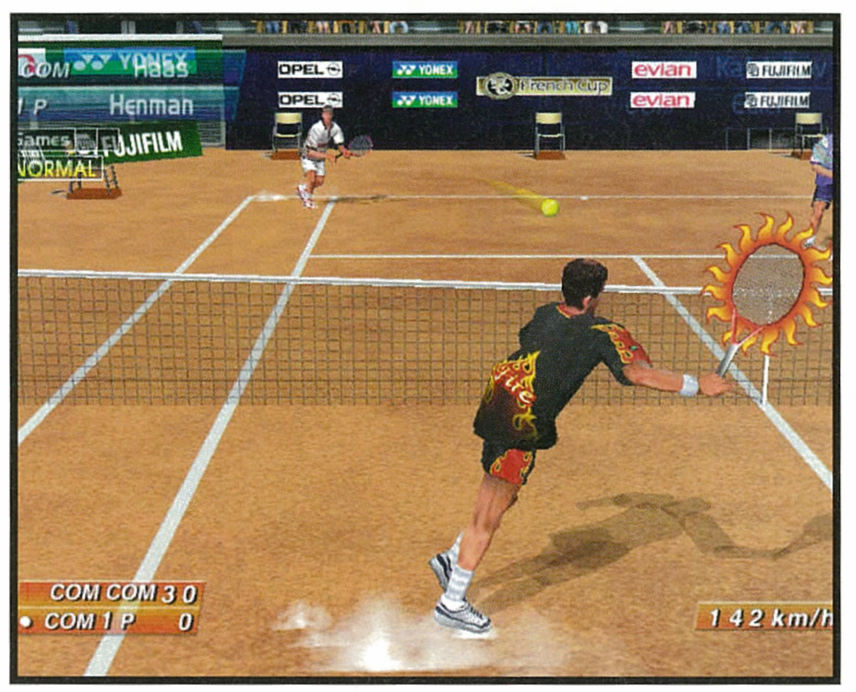
TENNIS POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Les fans de tennis sur PC n'ont pas eu grand-chose à se mettre au bout de la raquette depuis longtemps. Effectivement, depuis la série des Great Courts de Blue Byte (qui remonte à l'ère préglaciaire), seul Tennis Master Series de Microïds avait réussi à relever le niveau du tennis sur PC. Faut dire qu'avec ces grosses daubes de Roland Garros, le genre était tombé bien bas.
Nous sommes donc fort réjouis de voir Sega porter Virtua Tennis sur nos bécanes. Virtua Tennis, conçu pour la Dreamcast, est depuis deux ans la référence en matière de tennis, toutes plates-formes confondues. Bon, on en est déjà à Virtua Tennis 2 sur console, mais c'est déjà ça.



MULTIJOUEUR
RÉSEAU LOCAL 4

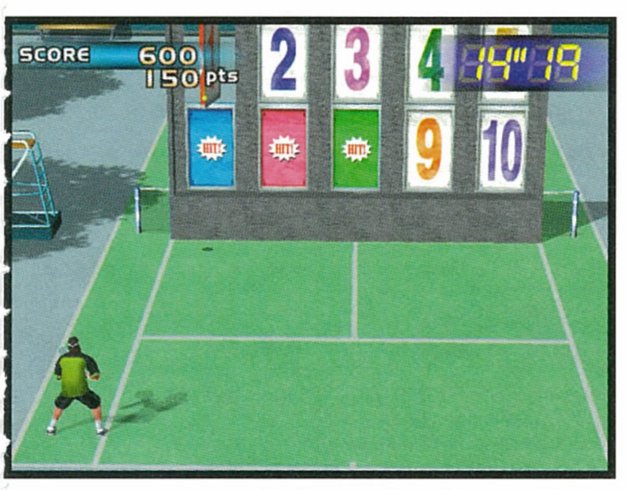
JOUABLE SUR **P4, 128 MO, CARTE 3D RÉCENTE**
ÉDITEUR **EMPIRE INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **HITMAKER / JAPON**
TEXTE ET VOIX **VF**



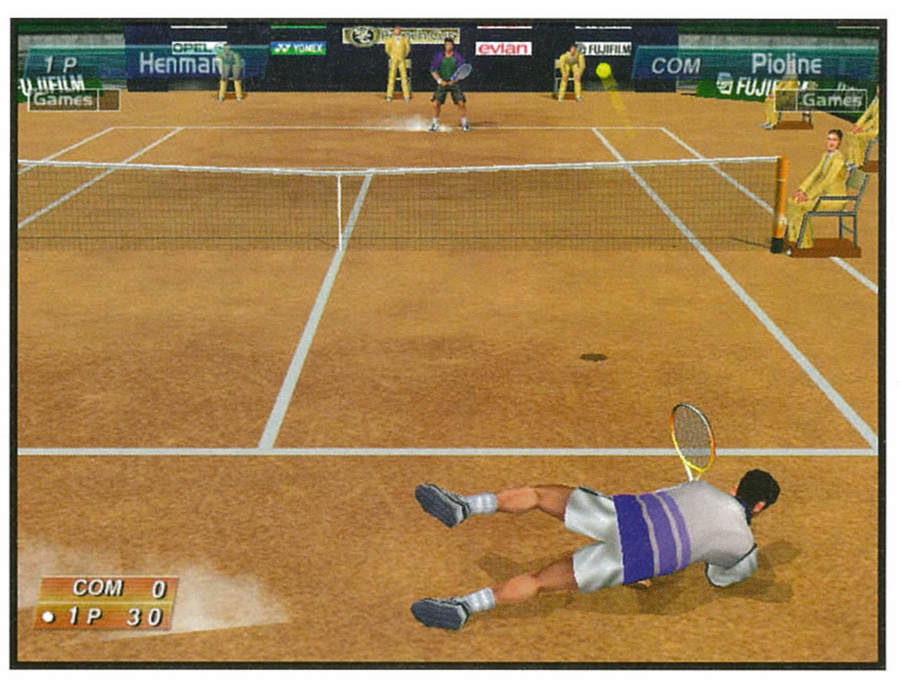
Virtua Tennis comprend pas mal de bonus, dont des tenues très très groovy.

Un mode Carrière trop bien

Un des points forts de Virtua Tennis est le grand nombre de modes de jeu qu'il nous propose. Notamment le sympathique mode World Circuit. Nous pourrons donc enfiler le short d'un des sept champions internationaux qui ont été bookés par Sega.
On trouve des pointures comme Courrier, Pioline, Kafelnikov, Moya, Haas, Henman... Y a de quoi voir, du boucher des courts au bûcheron du grand Nord. On commencera par se chauffer le paddle sur des épreuves d'entraînement assez délirantes. On dégomme, par exemple, des quilles de bowling pour peaufiner la précision au service, etc. Toujours en guise d'échauffement, on a accès à des matchs en simple et en double sur quatre types de surface. Après avoir triomphé d'une épreuve, Virtua Tennis nous permet de la rejouer avec des adversaires plus coriaces. On commence donc par taquiner des challengers de niveau faible puis moyen, avant d'affronter les cracks du circuit (quatre niveaux de difficulté progressive).
On pourra à terme rencontrer les « boss » du jeu, de niveau King et Master. Et ceux-ci risquent fort de vous donner du fil à retordre. Chaque joueur est doté d'un point fort (service, volée, lob,



Des épreuves d'entraînement originales.



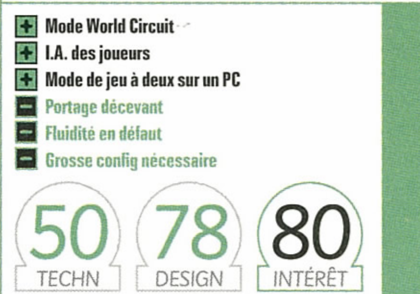
Ce genre de plongeons seront légion au cours des échanges.

smatch...). On se prend donc au jeu en essayant de trouver la bonne tactique pour mettre en défaut chaque I.A. des adversaires. Ce qui est bien aussi avec le mode World Circuit, c'est la gestion de son joueur.
À l'issue d'un match remporté, on engrangera plus ou moins de pognon, selon le niveau de l'adversaire et son point fort. Des boutiques sont accessibles sur la carte du monde, où on ira s'équiper (un paquet de nouvelles tenues, dont certaines bien débiles), faire recorder sa raquette, débloquer de nouveaux adversaires ou recruter un joueur ordinateur, indispensable pour disputer les matchs en double. Évidemment, la récompense suprême, pour qui aura triomphé du mode World Circuit, est de se voir décerner le titre de numéro 1. Et on pourra alors jouer contre le meilleur joueur de la simulation, niveau Master, qui est vraiment, mais alors vraiment, un costaud dans son genre.

Arcade et multijoueur

Le mode Arcade est classique. On affronte des joueurs de niveau croissant lors de quatre matchs successifs. Bien sûr, la difficulté devient de plus en plus balèze au fur et à mesure qu'on grimpe les marches du succès. Si vous parvenez en outre à passer les épreuves sans concéder un jeu, vous débloquez le boss de niveau King, avant de pouvoir l'affronter pour un match d'anthologie. Enfin, pour les quelques mutants qui auront détrôné le King, il restera à battre le niveau Master. Bon appétit.





Virtua Tennis est plutôt facile à prendre en main. La bête se manipule indifféremment au clavier et au joypad, avec une préférence pour ce dernier. Les contrôles sont évidents : les quatre directions pour se déplacer et deux touches de frappe (normal et lob). Bien sûr, plus on prépare son coup à l'avance, plus il sera puissant. Le maître mot étant l'anticipation et un bon placement pour se trouver au bon endroit au bon moment.
Virtua Tennis permet à deux potes de jouer sur un seul PC. Le mode Double est particulièrement jubilatoire, quand on morigène son partenaire quand il n'assure pas comme on voudrait.
En outre, sur PC, on a la possibilité de jouer à quatre en réseau local. Ce qui promet encore plus d'ambiance pour vos soirées entre amis, plus de pizzas et moins d'heures de sommeil pour vos voisins.

Un portage décevant

Le moment est venu de voir les défauts de Virtua Tennis sur PC. Premier constat : Virtua Tennis réclame une machine de course pour tourner avec une animation à peu près fluide. Je l'ai testé avec un XP 1800 doté d'une GeForce3 et c'était pas encore ça, par rapport à l'original sur Dreamcast. Le mouvement de la balle est saccadé, ce qui est quand même un comble vu la puissance de la configuration.
Pour ce qui est du graphisme, on est aussi un brin déçu. Virtua Tennis permet de monter en 1024x768 (mais au détriment encore de l'animation).
Les modélisations des joueurs, qui sont acceptables sur un écran TV, sont encore plus grossières en haute résolution. On ne peut s'empêcher de comparer avec Virtua Tennis 2, sorti sur Dreamcast et doté d'un meilleur rendu et d'animations plus soignées.
Bref, on est déçu du portage, pourtant effectué par les développeurs initiaux sur Dreamcast, Hitmaker. Ce qui est finalement guère étonnant, vu que le titre n'a pas été conçu à la base pour être porté sur PC.

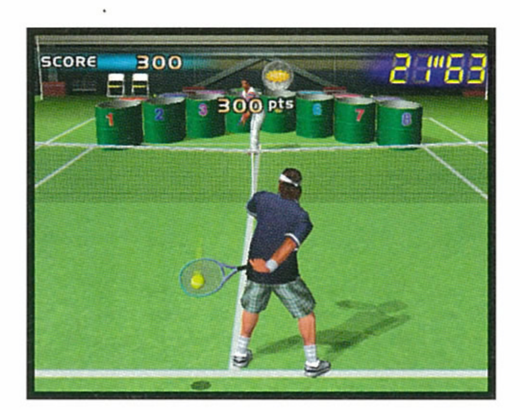
iansolo

En Deux Mots

Si vous êtes fan absolu de tennis, le meilleur choix consiste probablement à casser votre tirelire pour vous procurer une Dreamcast et Virtua Tennis 2. Si vous êtes joueur à la petite semaine, Virtua Tennis 1 sur PC pourra vous procurer de bons moments (surtout les modes à 2 et en réseau). Mais comptez sur une configuration trapue.

- + Mode World Circuit
- + I.A. des joueurs
- + Mode de jeu à deux sur un PC
- − Portage décevant
- − Fluidité en défaut
- − Grosse config nécessaire

50	78	80
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT





Les courses-poursuites avec la police sont vraiment lourdes, on se retrouve souvent paralysé par des espèces de rayons bleutés.




MULTIJOUEUR	
LAN TCP/IP	6
INTERNET TCP/IP	6

JOUABLE SUR PIII 600 MHZ, 128 MO, CARTE 3D
ÉDITEUR FISHTANK INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR SIMILIS ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX VO SUR LA VERSION TESTÉE

Du « Cinquième Élément », j'ai surtout retenu la tenue bandelette de Milla Jovovich. Cap'tain Ta Race, lui, a gardé un souvenir ému du petit marcel orange que portait Bruce Willis. Les gens de Similis n'ont pas les mêmes préoccupations que nous, ce sont les courses-poursuites dans le New York futuriste imaginé par Besson qui les ont marqués. Ils ont même décidé d'en faire un jeu.

BeamBreakers

COURSE AUTOMOBILE FUTURISTE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Encore un jeu de course futuriste qui se déroule dans un New York de l'an 3000. Ça me rappelle un titre de Cryo, qui n'était pas bien fameux d'ailleurs. Bien que Fishtank n'ait pas la licence du « Cinquième Élément », l'inspiration est évidente : les bagnoles volantes ont le même look, il y a le même type de trafic, et on retrouve carrément les camionnettes frappées du logo d'un célèbre vendeur de hamburgers américains. À première vue, ça pète bien, le design est un peu fouilli mais les villes ont de la gueule, avec des textures assez variées, différentes selon le quartier (Harlem, Chinatown, East Village…) et une profondeur du champ de vision appréciable. L'architecture est réussie, on peut même voir des coursives sur lesquelles déambulent des piétons, des restaurants suspendus entre les gigantesques buildings, bref, on a envie de jouer là-dedans.

Piloter en baillant

Malheureusement, ça se gâte un peu dès qu'on prend les commandes de son engin. Le pilotage est un cauchemar au clavier, à peine plus précis avec un bon joystick ou un gamepad, mais surtout il ne propose aucune difficulté, aucun challenge. On enchaîne donc les missions sans grand entrain. Les premières consistent à livrer des pizzas dans le quartier de Little Italy. Il faut s'approcher de l'adresse de livraison et jeter la pizza, puis répéter l'opération une douzaine de fois dans un temps limité.
On pourrait penser que le trafic ou les obstacles viendraient corser la difficulté, mais il n'en est rien : on passe pratiquement à travers les voitures sur lesquelles on fonce, idem pour les éléments du décor qui se brisent dès qu'on les touche…
Par la suite, les missions se corsent un peu, on doit prendre en chasse les membres de gangs adverses, échapper à la police, détruire certains objectifs en fonçant dessus, mais ça reste toujours très plat, jamais la petite étincelle ne s'allume dans notre cœur de hardcore gamer pour nous donner envie d'aller voir la mission d'après.

ackboo





Vraiment dommage que le gameplay et les missions ne soient pas à la hauteur de la réalisation technique…

Un peu de technique

Pour jouer avec toutes les options au maximum dans les hautes résolutions, il faut une machine de combat (1,33 GHz minimum, GeForce3 conseillée), mais le résultat en vaut la peine, c'est beau à voir. Cela dit, les réglages graphiques sont nombreux et permettront à des configurations plus modestes de faire tourner le jeu. Comptez 600 MHz au minimum et une bonne carte 3D. Question bande-son, c'est l'horreur absolue avec une espèce de vieux hard rock électronique à l'allemande qui donne envie de s'ouvrir les veines au bout de vingt secondes d'écoute. Tourne sous Win 2000, Me et XP.

En Deux Mots

BEAMBREAKERS EST UN JEU HONNÊTE, MAIS LES DÉVELOPPEURS, PEUT-ÊTRE TROP CONTENTS D'AVOIR MODÉLISÉ CET ENVIRONNEMENT FUTURISTE SYMPATHIQUE, N'ONT PAS PENSÉ À NOUS PROPOSER DERRIÈRE UN GAMEPLAY ET DES MISSIONS VRAIMENT ATTRAYANTES.

+ Un environnement de jeu, New York version « Cinquième Élément », vraiment très réussi
- Pilotage sans intérêt, ce qui est embêtant pour un jeu de courses
- Des missions banales, déjà vues et revues cent fois
- Très peu d'obstacles dans les décors, et le trafic n'est pratiquement là que pour la décoration



88	89	69
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

LE MAILLON FAIBLE

GENRE : GESTION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Cooorrrrrrrrrect. Comment dire sans être vulgaire. La première chose qui frappe lorsqu'on commence à jouer, c'est la modélisation des personnages. « Banque ». Une pure merveille de cubisme qui, certainement programmée avec des moufles, force le respect. Les somptueux décors en 2D sont à l'image du public qui a l'air d'être découpé dans du carton. Les dialogues sont à couper le souffle, les séquences vidéo de Laurence sont comprimées à la hache « Banque ! » et les commentaires des candidats, triés sur le volet, atteignent des sommets de bouffonnerie. Allez c'est parti, je réponds aux questions le plus vite possible « Banque ! » et j'ai la goutte au nez tellement la pression est forte, hip hop, j'esquive les vannes à deux balles de maîtresse Laurence « Banque » et je dénonce mon voisin pour me retrouver en final. Qui l'aurait cru. Moi qui n'ai pas un seul diplôme scolaire en poche, me voilà en final de ce merveilleux jeu culturel. Mais d'un coup, je réalise que même si je gagne, j'aurais toujours les poches vides. Quelle truffe je suis. Allez hop, poubelle. -« Ce n'est pas le jeu que j'attendais. Vous êtes le maillon faible de mon PC. Au revoir ! »

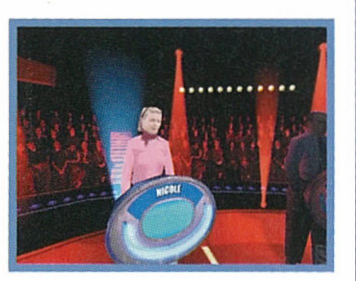
Captain Ta Race















Le maillon faible

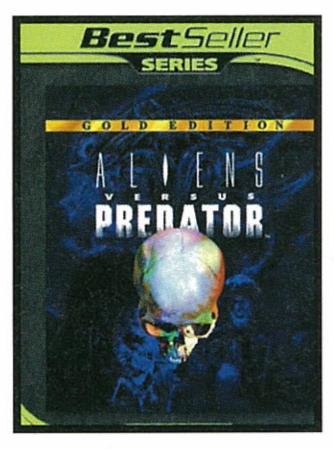
- TOURNE SOUS WIN98
- JOUABLE SUR PII 200, 32 MO
- ÉDITEUR ACTIVISION
- DÉVELOPPEUR BBC MULTIMEDIA
- TEXTE ET VOIX VF
- NBRE DE JOUEURS OUI

3	4	2
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT





C'est bien moi, ça : je vous annonce dans le numéro 135 tout plein de bonnes choses à venir, et paf !, pas de rubrique Budget dans le numéro 136.
C'est pas ma faute, hein, moi j'étais prêt (hum, enfin, presque prêt) : c'est juste qu'au dernier moment du bouclage, on a dû récupérer cette page pour autre chose de drôlement plus important. Tellement que je me souviens même plus de ce que c'était, tiens. Allez, on n'est pas voleur, ce mois-ci je vous en mets double ration pour faire le point sur les disponibilités de ces deux derniers mois : attention, il y a du neuf mais aussi du plus vieux. Tiens, d'ailleurs, vous m'y faites penser, attention derechef : début mai, Ubi Soft va sortir en Collection Exclusive à 15 euros le vieux, le très vieux Silent Hunter (1996, oui, six ans déjà). N'y touchez pas malheureux, à cet âge-là, c'est plus très propre ! Non seulement le jeu est grave décati, mais Silent Hunter II étant sorti en décembre dernier, il n'y a plus que quelques mois à attendre pour profiter du nouvel opus à un prix raisonnable.



Alien vs Predator

15 euros, Collection Best Sellers Series de Sierra/Fox, Pentium 200 avec 32 Mo Ram + carte 3D

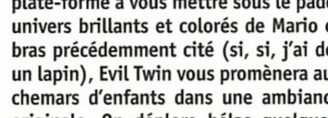
Maintenant qu'est sorti Alien vs Predator 2, voici que l'on trouve le premier opus en petit prix, mettant les combats entre Space marines, Predators et Aliens à la portée de toutes les bourses. Faut-il pour autant claquer 15 balles d'euros pour ce jeu datant de mai 99, soit bientôt deux ans ? Sachant que le 2 s'est avéré meilleur que le premier, et que le graphisme de ce dernier a pris un sacré coup de vieux, la réponse dépendra de vos moyens : envie d'un jeu de shoot original et pas cher, tournant sur une bécane ancienne ? Craquez. Sinon, attendez quelques mois que AvP 2 tombe lui aussi à 15 euros...
(82 % DANS JOYSTICK N° 104)





Evil Twin

15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium II 400 + 64 Mo



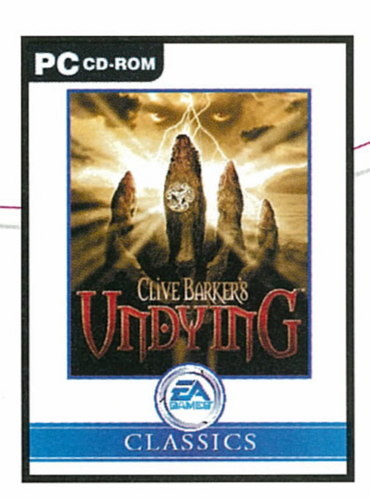
En attendant le prochain Rayman, voilà un bon jeu de plate-forme à vous mettre sous le paddle. Très loin des univers brillants et colorés de Mario ou du lapin sans bras précédemment cité (si, si, j'ai décidé que c'était un lapin), Evil Twin vous promènera au milieu des cauchemars d'enfants dans une ambiance vraiment très originale. On déplore hélas quelques problèmes de maniabilité et de caméras. Disponible début mai.
(84 % DANS JOYSTICK N° 130)

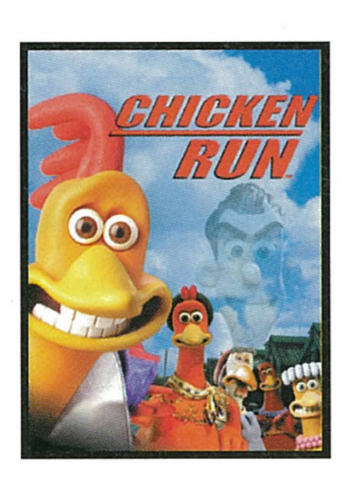
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Clive Barker's Undying

15 euros, Collection Classics d'Electronic Arts, Pentium III 500 + carte 3D

Un shoot de plus, penserez-vous peut-être, que cet Undying-là. Un shoot sérieusement handicapé par l'absence d'un mode multijoueur, en outre. Mais il n'est pas question ici d'Half-Life et autres Unreal : Undying surfe plutôt au milieu des petits frères de Resident Evil, dans la famille des jeux qui font peur (ou essaient). Ambiance obscure, monstres sanguinolents, fantômes divers... C'est d'un classicisme à toute épreuve, mais servi par un design soigné.
(80 % DANS JOYSTICK N° 124)





Chicken Run

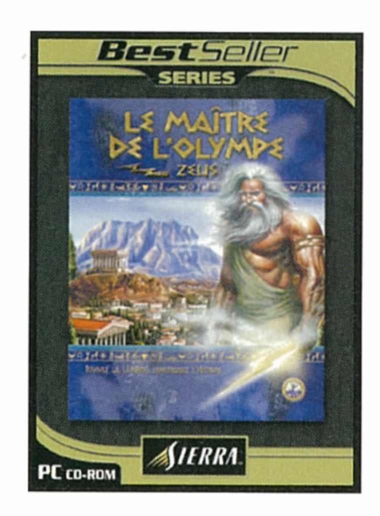
15 euros, Collection Premiere de Eidos, Pentium II 300 + 64 Mo

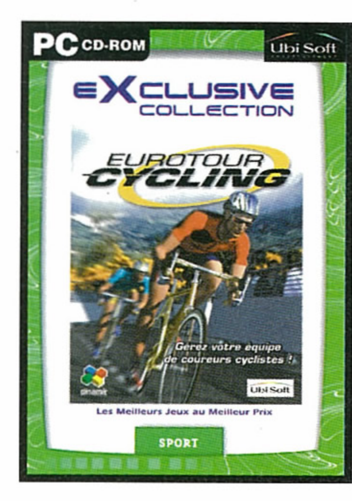
Bon, d'accord c'est plutôt un cadeau à faire à un rejeton, petit frère ou jeune cousin : un jeu de nains, quoi. Chicken Run est en effet bien trop court pour satisfaire son joueur acharné, mais il est drôle et on retrouve avec plaisir les personnages du film d'animation de Peter Lord et Nick Park, les créateurs de Wallace et Gromit.
(76 % DANS JOYSTICK N° 122)

Zeus : Le maître de l'Olympe

15 euros, Collection Best Sellers Series de Sierra, Pentium II 200 + 64 Mo

Les fans de Pharaon et Caesar III trouveront là un prolongement logique à leur étrange perversion ludique. Il s'agit toujours de gérer une cité, toujours en 3D isométrique et c'est toujours aussi mignon. Vous l'aurez compris, le jeu vous plonge en pleine Grèce antique, avec une poignée d'autres cités concurrentes et quelques dieux pas commodes et bagarreurs à qui il faudra faire de la place quand ils arrivent en ville. Quelques améliorations en plus (la chasse aux monstres légendaires, les Jeux olympiques, etc.), quelques défauts en moins, mais pas de révolution.
(78 % DANS JOYSTICK N° 120)





Conflict Zone

15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium III 500 + 64 Mo

Dans la famille « Jeux de stratégie en temps réel », je voudrais « La grosse tête »... Le point fort de Conflict Zone, c'est l'Intelligence Artificielle : celle de vos unités et celle de vos ennemis, sans oublier celle de vos sous-fifres car un système malin vous permet de déléguer certaines tâches à des « commandants ». Conçu par MASA pour mettre en valeur les recherches de ce labo dans le domaine de l'Intelligence Artificielle, Conflict Zone a rempli son contrat. Mais le jeu, tout en apportant des nouveautés intéressantes au niveau du système de ressources, est très classique en ce qui concerne les missions. Disponible début mai.
(89 % DANS JOYSTICK N° 127)

Eurotour Cycling

15 euros, Collection Exclusive d'Ubi Soft, Pentium II 300 + 32 Mo

Qu'est-ce qui me prend, me direz-vous, de vous parler d'un jeu qui non seulement n'a pas eu une super note dans Joystick, mais en plus concerne exclusivement les amateurs de vélo ? Franchement, je ne sais pas. Peut-être les effluves du récent Paris-Roubaix ? Ou un avant-goût de Tour de France ? Bah, il en faut pour tous les goûts... Ici, il s'agit d'un gestionnaire d'équipes cyclistes : statistiques, entraînements et stratégies de courses sont au programme. Seuls regrets dans ce jeu qui s'en tire plutôt pas mal dans l'ensemble, le peu de courses modélisées en 3D (treize seulement) et l'absence de mode multijoueur. Disponible début mai.
(72 % DANS JOYSTICK N° 128)

L'Entraîneur 00/01

15 euros, Collection Premiere de Eidos, Pentium II 233 + 64 Mo + 500 Mo de DD





Que dire de « L'entraîneur » ? Parmi le jeu de gestion de club de football, c'est le plus complet du point de vue de la base de données, mais aussi le plus rébarbatif : entièrement en mode texte, il est lourd, lent et ne propose ni visualisation des matches, ni gestion du stade et des équipements. Voilà qui explique la note (qui est celle de la version 99/00, pas sensiblement différente). Mais c'est aussi celui qui donne le mieux la sensation de gérer une vraie équipe. Voilà pourquoi j'en parle. L'idée, quand on est fauché, c'est d'acheter la version Budget et de courir le Net à la recherche de patches et updates amateurs destinés à mettre à jour la base de données des clubs et joueurs.
(48 % POUR LA VERSION 99/00 DANS JOYSTICK N° 111)

Tropico + Paradise Island

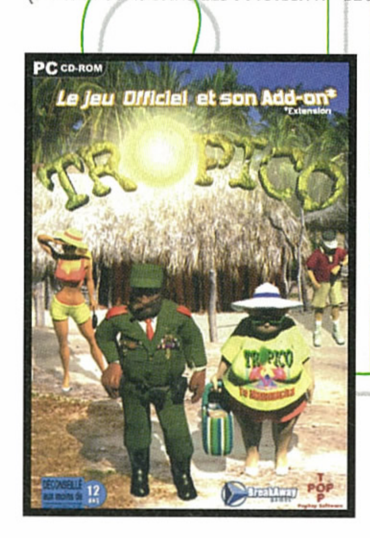
27 euros, pack double de Take Two, Pentium II 500 + 64 Mo

D'accord, ce n'est pas vraiment du petit prix... Mais je voulais tout de même vous signaler l'existence de ce pack qui regroupe pour une somme modique l'excellent Tropico et son add-on Tropico : Paradise Island. Il s'agit d'une simulation de dictature bananière, pleine d'humour et de coups tordus. L'add-on, très axé sur le développement du tourisme, apporte dix-huit missions aux objectifs suffisamment farfelus pour être aimables. À 180 francs environ, c'est un bon investissement. Disponible début mai.
(96 % ET 80 % DANS LES JOYSTICK N° 126 ET 134)

Homeworld Cataclysm

15 euros, Collection Best Sellers Series de Sierra, Pentium II 266 + 64 Mo + carte 3D

Les petits malins de Barking Dog Studio ont repris Homeworld là où son créateur (le studio canadien Relic) l'avait laissé. Homeworld Cataclysm est un stand-alone (voir lexique en fin de magazine) d'Homeworld : le moteur graphisme a été retravaillé pour y ajouter de nouveaux effets, de nouvelles unités sont apparues ainsi que quelques modifications bienvenues dans l'interface. L'objectif qui consistait à répondre aux critiques faites à l'original est en grande partie atteint, mais au final, la magie d'Homeworld est curieusement absente de ces dix-sept nouvelles missions.
(90 % DANS JOYSTICK N° 119, MÉGASTAR)



Lifting pour le Kyro

Le Salon allemand CeBIT apporte toujours son lot de news dans tous les domaines de l'informatique. On en revient aussi souvent avec Angine 12.0, grippe 4.2 et surtout malopied 25.5. Les joies du trekking entre 25 halls sous la pluie teutonne, un sport encore trop méconnu...
Mais revenons à nos loisirs de geek. Le Kyro III est bel et bien prêt mais pour le moment, l'attente de finalisation du rachat de la branche 3D de STMicro bloque son arrivée sur le marché. Aucune véritable info sur sa puissance potentielle, on sait juste qu'il devrait couvrir le segment du haut de gamme pendant 2 à 3 mois avant de glisser vers le moyen de gamme. Vu les perfs des GF4 Ti, j'ai un doute. Mais on verra bien...
Le Kyro II SE est pour sa part un bon vieux Kyro II tout court, overclocké comme prévu à 200 MHz et affublé d'un « moteur T&L Software ». Bref, ils ont boosté un peu le vieux cheval, collé un patch dans le driver et en voiture Simone. Je sais, je critique, je suis taquin, mais honnêtement, vu les prix des GF4 MX/Radeon 8500 LE/7500, ça va être dur de vendre ça.

Édito

Un peu de fun ce mois-ci avec le montage d'un mini-PC (qui est disponible chez eurisko.fr, ça m'évitera plein de mails de le dire ici et me permettra de voir qui lit les éditos). Ces petites bêtes-là ont de plus en plus de succès et il y a de bonnes raisons. Pour le reste, rien de transcendant. Mais j'attends avec impatience de pouvoir tester les GeForce4 Ti4200 pour savoir enfin si c'est le Saint-Graal du moment pour les joueurs en froid avec leur compte en banque. Réponse le mois prochain !



IBM fait du zèle



Le mois dernier, une grosse polémique a enflé sur le Net, concernant les spécifications des derniers disques durs IBM, les 120 GXP. Un des employés trop zélé de Big Blue a cru bon de redonner des « explications » concernant l'usage approprié de ces produits. L'idée était juste de trouver une nouvelle représentation du MTBF (Mean Time Between Failure) pour caractériser l'utilisation « normale » de telle ou telle gamme de disques durs. Habituellement exprimée en dizaines de milliers d'heures, la valeur classique du MTBF ne représente rien pour la plupart des gens (sauf les ingénieurs du secteur). 300 000 heures pour un disque dur de bureau, ça nous fait quand même 35 ans peinard, ça devrait aller non ? Les disques durs pour serveurs passent le cap des 1 millions d'heures avant panne. A priori, dans 114 ans, vous aurez aussi changé de serveur. Enfin j'espère pour vous.
Du coup, ce brave gars trop consciencieux nous conseillait de ne pas utiliser ces disques plus de 333 heures par mois soit 11 heures par jour environ. La réaction des différents sites Web ne s'est pas fait attendre, tout le monde criant au scandale. Celle d'IBM a été très rapide aussi : le gars en question doit, à l'heure qu'il est, être l'unique employé d'IBM Alaska. Il apprend aux ours polaires à diagonaliser une matrice. Et les ours, ça aime pas bien les maths...
Les concurrents d'IBM ont bien rigolé aussi pendant toute cette période car leurs spécifications pour ce type de disques durs sont strictement les mêmes. Sauf qu'eux ne le disent pas. Moralité, il ne faut parfois pas trop en dire. Surtout quand on panique ses clients pour rien.
J'en profite pour signaler l'arrivée d'un nouveau disque de 40 Go dans la gamme IBM 120 GXP vu que je reçois déjà des mails à ce sujet. Il existe maintenant 2 versions du 40 Go. L'une (VVN07-0 à la fin du nom au lieu de VVA07-0) dispose d'un habillage différent et de billes d'acier au lieu de billes de céramique pour les roulements. D'où un bruit très légèrement supérieur mais un prix plus bas. Tout le reste est identique et les performances également.

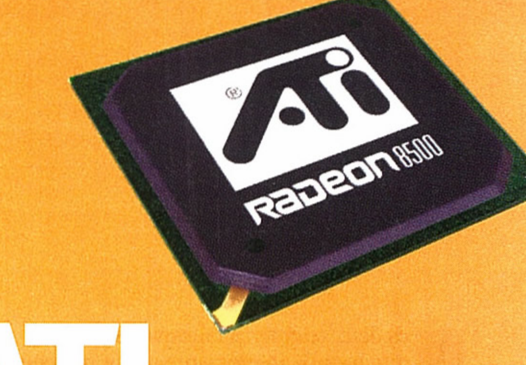
Creative Labs
MIAM 3D LABS

Pour la somme rondelette de 103,7 millions de dollars, Creative Labs vient de se payer le fabriquant de cartes graphiques haut de gamme 3D Labs. Par haut de gamme, j'entends « professionnelles », pas forcément « rapides ». Ces cartes dédiées aux stations de travail sont spécialisées dans les applications de CAO/DAO et certains types de 3D. Pour faire tourner Quake3, ce n'est pas l'idéal. Et avec la concurrence croissante d'ATI et Nvidia sur le secteur professionnel, 3D Labs était au bord de l'asphyxie.
Pourtant Creative annonce l'arrivée d'un chip qui sera décliné aussi bien pour le marché grand public que sur le créneau des pros. J'attends de voir, mais depuis l'annonce du come-back de Matrox, tout est possible finalement.

La GeFORCE Ti4200 se dédouble

Deux modèles de GeForce4 Ti4200 verront finalement le jour. Si la vitesse du GPU sera la même sur les deux (250 MHz), la RAM va subir quelques changements : 64 Mo DDR à 250 MHz dans un cas et 128 Mo de DDR à 222 MHz dans l'autre. Les prix américains sont estimés à respectivement 179 et 199 dollars. La version 64 Mo devrait offrir le meilleur rapport qualité/prix surtout vu l'utilité plus que relative des 128 Mo de la seconde version. Vivement les tests. Mais je peux déjà vous dire qu'elles seront plus rapides qu'une GeForce3 Ti500 ou qu'une Radeon 8500. Surtout avec l'antialiasing activé. Et moins chères. Ça va faire très mal... Notez que la RAM DDR utilisée est de type classique et non pas BGA comme sur les Ti4400 et Ti4600. De plus, le support multi-moniteurs est toujours présent contrairement à la FDX 8500 LE d'Hercules.



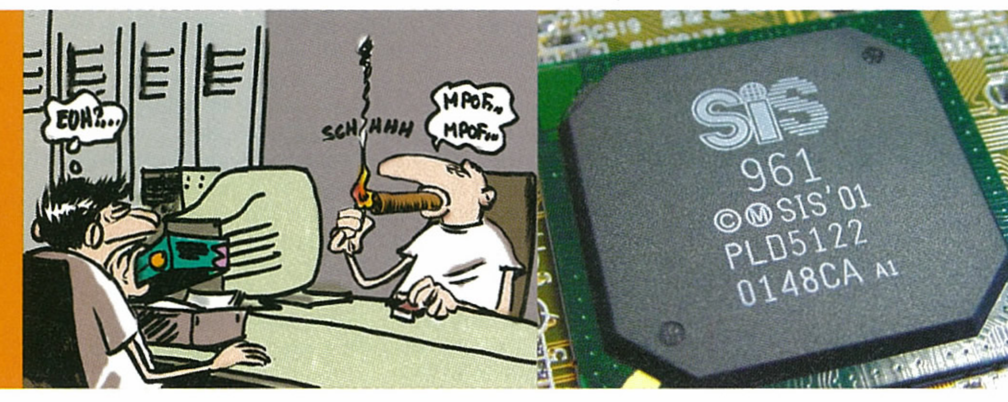


ATI bricole

Chez ATI, on n'annonce rien de bien neuf ces temps-ci. Mais les fabricants de cartes à base de Radeon laissent entendre que les modèles Radeon 8700 et 8800 arrivent. Rien de vraiment inédit : 64 Mo de RAM DDR à 550 MHz pour la première et 128 Mo de DDR à 600 MHz pour la seconde. Les puces seront à 350 MHz sur les deux. De quoi tenir encore quelques semaines contre la déferlante GeForce4 mais il va falloir penser à s'agiter messieurs les Canadiens.
Le R300 ne serait pas prévu avant la sortie de DirectX 9, ce qui risque de faire bien long. Lutter contre les GF4 Ti avec le Radeon 8500 va vite être un problème. Surtout que les dernières études donnent Nvidia comme ultradominateur avec 51 % du marché des GPU.
Pour l'entrée de gamme, la bataille va être également très rude entre les GF4 MX et les Radeon RV250.
Ce chip ATI serait une version bas de gamme du R200 avec seulement deux pixel-pipelines (contre quatre sur les GF4 et Radeon 8500) et deux unités de texture. L'avantage sera certainement côté prix, mais j'ai peur que les performances soient vraiment très décevantes.

SIS ET VIA sont dans un bateau

Les deux compères taiwanais se livrent une bataille intéressante sur le marché des chipsets. SiS fait en effet un come-back impressionnant sur le secteur et flingue au passage les parts de marché de VIA. Ce dernier vient d'engranger 66,3 millions de dollars (chiffre d'affaires) pour le mois de mars. Soit 48,37 % de moins qu'en 2001. Ouch. Sur le trimestre, ça donne 209,8 millions de dollars de CA. 29,14 % de moins qu'à la même période en 2001.
Pendant ce temps-là, comme par hasard, SiS rigole : 103,1 millions de dollars pour le premier trimestre, ce qui donne 50 % de mieux qu'en 2001. Avec une gestion plus efficace du bus AGP dans ses produits, SiS pourrait réellement posséder de quoi faire souffrir VIA, qui n'a pas su fidéliser ses clients vu les problèmes récurrents rencontrés sur les différentes générations de chipsets. Quoi qu'il en soit, les mois qui viennent devraient être très intéressants et j'espère que cela forcera les deux frères ennemis à optimiser et peaufiner au maximum leur offre.
SiS va commencer par sortir un nouveau Southbridge utilisable dans plusieurs configurations. Ce SiS962 gère une connectique impressionnante : 6 ports USB 2.0, ATA133, FireWire (1394a), Ethernet, support son, etc. Quant au chipset SiS746, il disposera du support de l'AGP 8X. Après celui-ci, tous les chipsets SiS pour processeurs AMD seront destinés au futur Hammer. VIA aura donc le champ libre pendant quelques semaines. Mais dès le troisième trimestre 2002, le SiS755 pour ClawHammer devrait être présenté. En plus de l'AGP 8x, le bus MuTIOL à 1 Go/s fera son apparition ainsi que le Southbridge SiS963. Au programme, gestion ATA133, USB 2.0 et FireWire. Un SiS963B sera aussi lancé avec gestion de l'ADSL intégrée ! Encore des tonnes de cartes mère à tester en perspective.





Le bench qui fait souffrir

Disponible sur le site www.codecult.com, le nouveau benchmark des programmeurs allemands de CodeCult est conçu pour tirer des larmes de votre carte graphique ou de votre processeur. Voire des deux. Sans aucune pensée compatissante pour votre pauvre machine, ce programme affiche des scènes superbes composées d'environ 200 000 à 650 000 polygones par frame.
Ça nous fait du 3 à 6 millions de polygones par seconde tout ça. Sans parler des effets de pixel et vertex shaders. Sur mon PC de test actuel (Athlon XP 2000+, 512 Mo de PC2400 et GF3 Ti500), le tout affiche dans les 13 images par seconde. Et encore, avec le vent dans le dos. On monte au chiffre pharamineux de... 29 images/s avec une GeForce4 Ti4600. J'attends de voir si le comportement de ce bench est fiable. Le cas échéant, il fera certainement quelques apparitions dans mes prochains articles sur les cartes graphiques.



Rêvons UN PEU

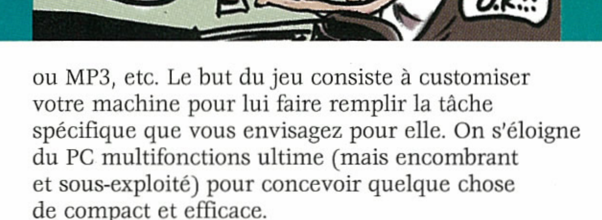
Cray, le fabriquant de super ordinateurs du même nom, vient de dévoiler un nouveau type de stockage qui donne envie. Un « disque dur », composé en fait de mémoire non volatile, de 224 Go et capable de transférer ses informations à la vitesse de 80 Go/s. Pour vous donner une idée, un des disques le plus rapide actuellement est le Cheetah SCSI de 37 Go et il plafonne à 60 Mo/s. Ca calme.
Une technologie qui permet de lancer Quake III et mes MODS préférés en moins d'une seconde, je cautionne ! Sauf que ça doit coûter quelques centaines de milliers de francs. Zut. Ha, et le bus mémoire des PC est absolument incapable de suivre. Finalement ils ne sont pas « super » pour rien, les gros ordinateurs de monsieur Cray.

Shuttle SV25, *LA BOÎTE À MALICE*

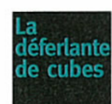


But du jeu : faire tout rentrer dans la petite boîte toute mimi. Un jeu d'enfant en fait.

Un mini-PC, c'est comme la bonne cuisine. Ça a l'air simple et beau vu comme ça, tout prêt à consommer. Mais en fait, il y a des heures de boulot derrière. Le tout, dans ce cas-là, c'est de le faire avec amour et délicatesse. Sans patience, on risque la cata. C'est que c'est fragile ces petites choses-là.

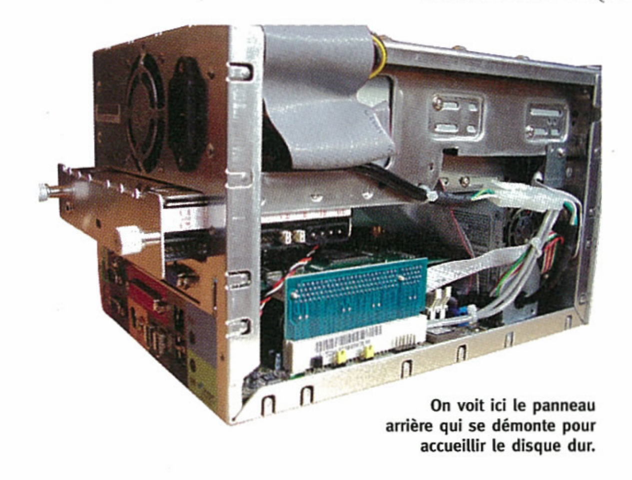


Je sais, je sais. Tester un truc qui fait moins de 5 000 points (vraiment moins) dans la rubrique Matos de Joy, en 2002, ça surprend toujours les hardcore gamers. Mais il n'y a pas que la 3D dans la vie. Bon, presque pas disons. L'intérêt de la chose est ailleurs.



La déferlante de cubes

La mode des mini-PC basés sur le format FlexATX ne fait que commencer. Le modèle Shuttle SV25 SpaceWalker présenté ici fait partie des précurseurs. Des séries plus puissantes, acceptant des processeurs Athlon XP ou Pentium 4 déboulent déjà. Ici, il faut se contenter d'un Pentium III (Tualatin au mieux) géré par le chipset PLE133T de VIA. Livré sous forme de système barebone, ce boîtier arrive déjà équipé de sa carte mère, de son alimentation et d'un ventilateur spécialement dessinés pour ne pas occuper trop de place.
Les rôles que peut jouer ce type de machines sont multiples : PC transportable pour vos LAN (à condition de faire quelques sacrifices, voir plus loin), PC de bureautique grand standing pour ne pas faire tache sur votre bureau en noyer massif, Firewall, serveur personnel de fichiers, diffuseur de DivX ou MP3, etc. Le but du jeu consiste à customiser votre machine pour lui faire remplir la tâche spécifique que vous envisagez pour elle. On s'éloigne du PC multifonctions ultime (mais encombrant et sous-exploité) pour concevoir quelque chose de compact et efficace.



On voit ici le panneau arrière qui se démonte pour accueillir le disque dur.



Mécanique de précision

Tout le boîtier en aluminium se démonte très facilement. Vos petits doigts suffiront pour découvrir les entrailles de la bête. Et pour le coup, j'espère qu'ils sont vraiment petits vos doigts. Car monter cette machine se rapproche plus de l'horlogerie que de l'assemblage classique. Vu la taille ridicule de ce PC, le moindre changement imprévu peut devenir pénible. Exemple de votre serviteur : une fois le PC entièrement monté et fonctionnel, je checke la vitesse de la bête. 531 MHz. Tiens, c'est peu pour un PIII 1 GHz... Et là, PAF, souvenir : c'est un PIII de test, avec multiplicateur de fréquence non bloqué. Et comme cette carte mère est basique (le BIOS ne permet pas de régler le multiplicateur du CPU), le processeur tourne au minimum. Joie. Changer un CPU dans un boîtier de cette taille-là, c'est, au choix, un tour de magie ou une tannée. Tout démonter pour accéder au cœur du problème, ça énerve. Moi la magie, finalement, c'est pas trop mon truc.
10 minutes plus tard, tout est rentré dans l'ordre. Un temps finalement assez court dû au fait que ce boîtier est conçu intelligemment. Par exemple, le disque dur 3,5 pouces classique prend place

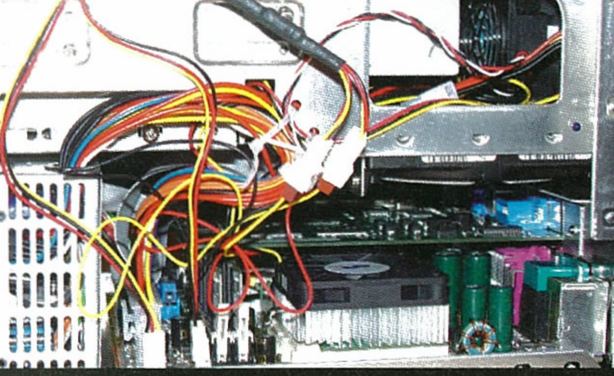
sur un rack qui s'insère par l'arrière. Démonter et remplacer ce disque est même plus facile que sur la majorité des PC classiques. À part l'enchevêtrement de câbles et la dextérité nécessaire aux branchements des différentes nappes, installer un lecteur de disquette et de DVD est loin d'être compliqué à condition de tout faire dans l'ordre. Le plus pénible reste l'installation d'une carte PCI une fois le PC assemblé. Si vous désirez installer une carte graphique, assurez-vous qu'elle est équipée d'un dissipateur thermique très fin, voire pas de système de refroidissement du tout, comme la GF2 MX PCI que j'ai utilisée. La place est réellement limitée ! L'alimentation de 150 W est du reste étonnante par sa taille ridicule. Mais sa puissance suffit largement pour l'ensemble de cette petite machine.



LES CHARMES DE LA MINIATURISATION

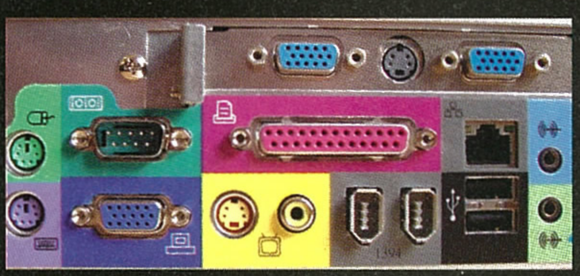
La carte mère minuscule de ce PC intègre plus de choses que bien des PC « full size ». C'est parti pour la liste des connecteurs :

Parallèle EPP/ECP
Port série (un seul)
Clavier et souris PS2
Interface Ethernet 10/100
Entrée et sortie audio (mini-jack, entrée micro et sortie ligne en façade)
Connecteur VGA
Sortie TV (S-Vidéo et composite)
4 ports USB (2 en façade, 2 à l'arrière)
2 ports FireWire IEEE 1394
En interne : 2 slots DIMM (PC133) et un slot PCI.
Le reste est classique : connecteurs IDE (nappes courtes livrées pour ne pas encombrer le boîtier), disquette, CD In, etc.
Taille : 270x190x170 mm
Poids : 2,4 kg
Prix : environ 370 euros TTC



Une fois monté, ce PC est aussi encombré que les autres. Prévoir de la concentration pour installer la carte PCI.

Travaux manuels Pour démontrer les capacités de ce « jouet », j'ai choisi de faire un PC de bureautique, option grand standing. Écran LCD, Pentium III 1 GHz, 512 Mo de RAM, 30 Go de disque dur 7 200 tours et GeForce2 MX pour remplacer la vidéo intégrée. Installé avec Windows XP, on obtient un PC capable d'effectuer toutes les tâches d'un monstre beige de la même catégorie. Le lecteur de DVD permet même de se détendre entre deux sessions de boulot. Seul souci réel : le bruit. Le ventilateur d'extraction d'air chaud à l'arrière est du style petit mais costaud. Vite pénible pour les oreilles sensibles. Idem pour le ventilateur du processeur qui compense sa faible taille par une rotation accélérée. Voulant éviter tout problème, Shuttle a fait un peu de zèle et il est tout à fait possible de gagner un peu de tranquillité en calmant tout ce petit monde. Pour ça, j'utilise des câbles équipés de résistances qui baissent la tension du courant délivré aux ventilateurs.
En passant en 8 volts (contre 12 de base), la température s'élève de 2° dans le boitier et de 6 à 8° sur le processeur. Mais avec 1 000 tours par minute en moins sur le ventilateur processeur et 400 sur celui situé à l'arrière, on se sent tout de suite mieux.
L'ajout de la carte GF2 MX PCI permet de pallier le seul vrai problème du SV25 : des capacités 3D risibles.
Le Savage 4 intégré (hérité de S3) plafonne à 513 points au 3D Mark2001. En 800x600. Argh ! Avec la GF2 MX, même PCI, on obtient 2 260 points ce qui est tolérable pour un PC de ce type. Seul avantage du chipset vidéo intégré, une sortie vidéo très correcte avec décompression MPEG-2 semi-hardware, largement meilleure que celle des GF2 MX. Le tout est de savoir ce que l'on veut. Pour faire de ce PC un lecteur de DVD ou de DivX, mieux vaut investir dans une carte PCI RealMagic Xcard, qui permettra en plus de se contenter d'un processeur très bas de gamme. Pour vraiment pouvoir se la jouer, le top est d'installer VNC (le soft de contrôle à distance gratuit) et de tout piloter depuis un PC principal en réseaux avec sa boite magique.
Au final, on obtient un PC à peine plus gros qu'une GameCube (en tout cas bien moins imposant qu'une Xbox) capable d'accomplir sans difficulté la plupart des tâches courantes.
À environ 370 euros, l'ensemble boitier + carte mère est une option à considérer pour les machines dédiées. Et vu le succès de ce type de produits, on peut s'attendre à voir arriver des machines du même format avec port AGP très vite. Et là, les amateurs de LAN-party vont s'en donner à cœur joie...



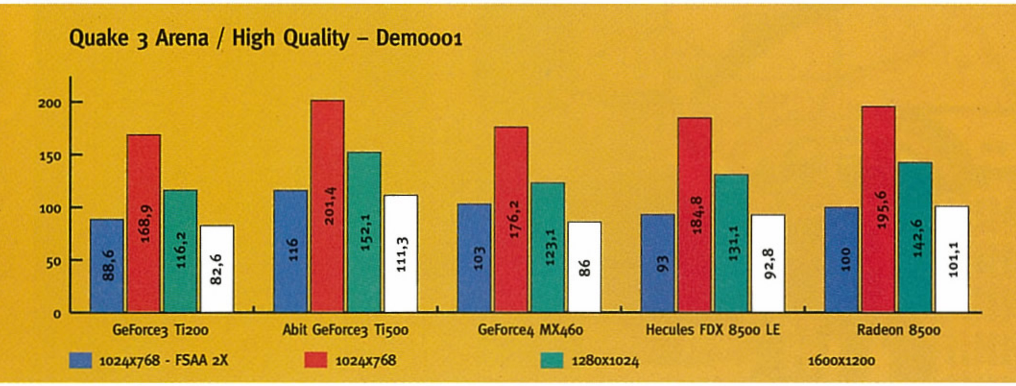
Côté connexions, ce petit gars n'a rien à envier à pas mal de grandes tours.

Hercules 3D Prophet FDX 8500 LE

La famille s'agrandit

Hercules et ATI sont des copains de 30 ans depuis la signature d'un partenariat très étroit entre les deux sociétés. Un des fruits de cette nouvelle amitié est la FDX 8500 LE. Vu la concurrence sans pitié de tous les potes de Nvidia, la tâche sera rude.

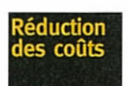




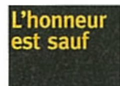
LA CONFIGURATION DE TEST

AMD AthlonXP 2000+
Carte mère Abit KR7A-Raid
512 Mo de RAM DDR PC2100
Disque dur IBM 7200 trs/min
60 Go UDMA100
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 28.32
Drivers ATI 6.13.10.6037
Drivers Hercules 7.66 (6.13.10.6025)
Quake 3 Arena 1.17
Drivers VIA 4.38v2

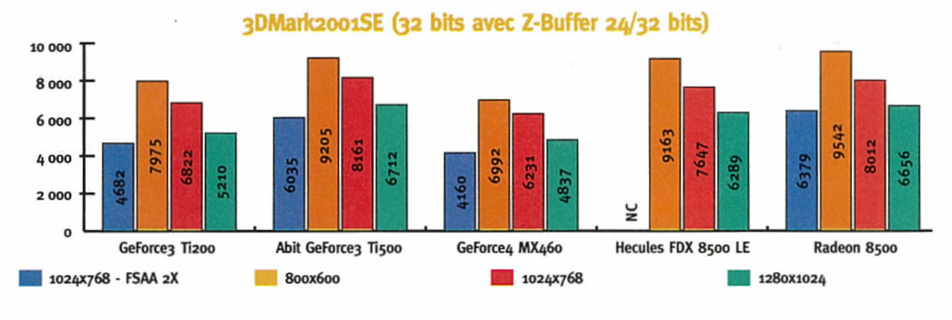
Guillemot (par le biais de sa marque Hercules) est loin de vouloir abandonner le marché des cartes graphiques, mais la rupture avec Nvidia va être assez difficile à digérer si ATI ne sort pas de nouveaux GPU très vite.



Basée sur le Radeon 8500LE d'ATI, cette carte est cadencée à 250 MHz avec 64 Mo de RAM DDR à 240 MHz. Ca nous donne logiquement des performances un peu en retrait par rapport à une Radeon 8500 normale (275 MHz pour le GPU et la RAM DDR). Avantage : un prix réduit. Pour le réduire encore plus, Hercules a rusé sur des points qui ne vont pas arranger tout le monde. La RAM est à 4 ns par exemple. Ca limite sérieusement les possibilités d'overclocking. Le ventilateur est collé sur le GPU, pas question de le changer. Vu la remarque précédente sur la RAM, la FDX n'est clairement pas un bon choix pour les bidouilleurs.
Mais le plus pénible est l'absence d'un second RAMDAC, contrairement à la majorité des cartes à base de Radeon 8500. Du coup, impossible de faire du bi-écran. On peut utiliser un seul écran VGA, simultanément avec la sortie TV (encore heureux), mais c'est tout. Cette dernière est toujours de très bonne qualité (1024x768 max) grâce à la puce Rage Theater. Pour le reste, on retrouve toutes les qualités du Radeon 8500 : pixel shaders 1.4, vertex shaders, TruForm, Hydravision, etc. Le package est à l'image de la carte : une tonne de manuels (le même dans toutes les langues), deux CD de drivers et softs (PowerDVD doit être le seul réellement utile). Point final. Hercules vise un prix de vente très bas sur ce produit, ça se sent.



Seul réel pépin, l'impossibilité d'installer les drivers génériques ATI. L'obligation de passer par les drivers Hercules (basé sur les 6025) me confronte à nouveau avec le plantage en mode antialiasing 2X dans le 3DMark2001SE (plantage au test Advanced Pixel Shader). Le reste des benchs prouve que la FDX 8500 LE est largement à la hauteur pour exploiter n'importe quel titre actuel. Le problème de la FDX 8500 LE n'est pas technique. C'est un bon vieux souci de timing. Coincée entre les GeForce3 Ti au prix en chute libre et les GeForce4 Ti et MX, la bataille va être rude. Le coup de grâce risque d'être donné par l'arrivée des GeForce4 Ti4200.
Le GPU de Nvidia offre des performances supérieures pour un prix comparable. Avec une compatibilité exemplaire dans tous les jeux ! Hercules le sait et la FDX bénéficie déjà d'un prix assez agressif d'environ 220 euros TTC. Il sera sûrement nécessaire de vite le raboter encore plus dans les semaines qui viennent pour continuer à séduire les joueurs. Le prix américain tourne déjà autour de 150 euros.



N°1 Mondial des Fabricants de Cartes-Graphiques





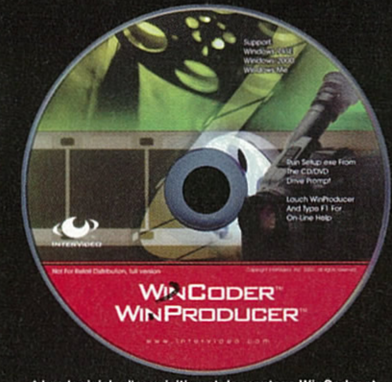


Spécificités :

. 4ème Génération de GPU NVIDIA®
. Technologie d'affichage nView ™ de dernière génération avec controle convivial pour l'utilisateur
. Lightspeed Memory Architecture II™
. Gestion de la bande passante mémoire améliorée
. Accuview Antiliasing™ : Permet une qualité d'affichage incomparable.





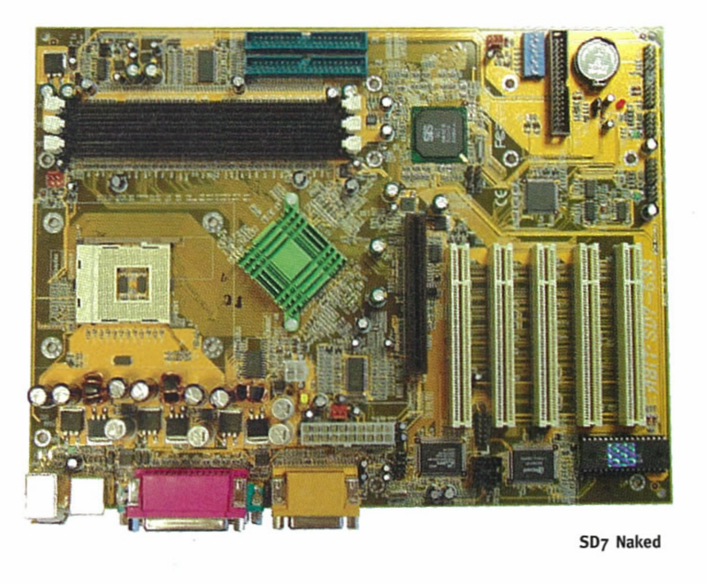


www.msi-computer.fr
www.msi-multimedia.com

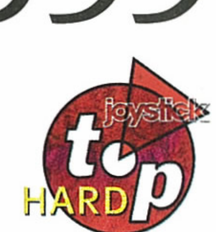
* Les logiciels d'acquisition et de montage WinCoder et WinProducer sont disponibles sur certaines cartes-graphiques.



Abit SD7-533

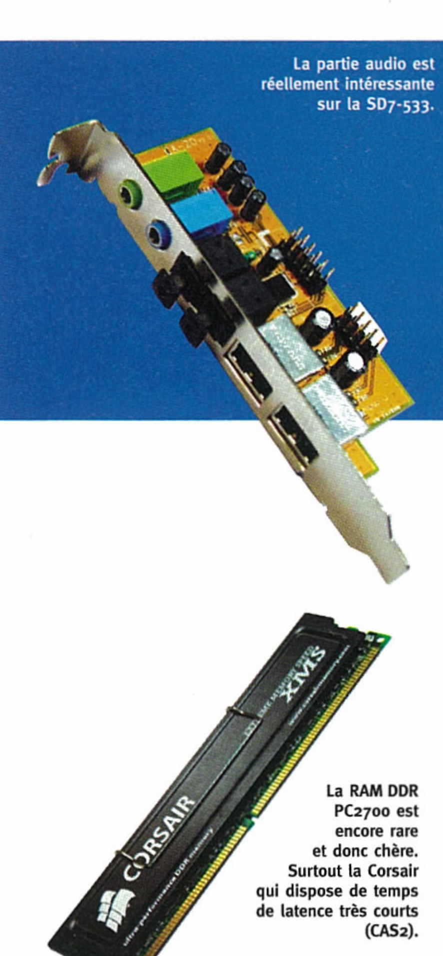


SD7 Naked



Abit est visiblement décidé à revenir sur le devant de la scène. Cette fois, c'est le marché du Pentium 4 qui est visé par cette nouvelle carte mère. Équipée du chipset SiS645, elle prouve que le constructeur taiwanais n'a rien perdu de son savoir-faire.

LE P4 AIME LA DDR



La partie audio est réellement intéressante sur la SD7-533.

La RAM DDR PC2700 est encore rare et donc chère. Surtout la Corsair qui dispose de temps de latence très courts (CAS2).



LA CONFIGURATION DE TEST
Pentium 4 Socket 478 1,8 GHz
GeForce3
512 Mo de RAM DDR PC2700 CAS 2
Disque dur IBM 7 200 trs/min 30,7 Go
UDMA100
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 28.32

Malgré la concurrence et quelques malheureux dérapages, Abit perpétue avec la SD7-533 une longue lignée de cartes haut de gamme efficaces.

SiS veut croquer VIA

Les deux constructeurs de chipsets ont beau être du même pays, ils ne se font aucun cadeau. Au contraire. Avec le modèle 645, SiS offre un chipset pour processeurs Intel de très bonne qualité. Son interface MuTIOL (Multi-Threaded I/O Link) lui permet d'exploiter la RAM DDR à 333 MHz (PC2700). Le MuTIOL est en fait un bus qui relie les deux puces qui forment le chipset SiS (Northbridge SiS645 et Southbridge SiS961) par un lien à double sens à 266 Mo/s (533 Mo/s donc, vu que les informations peuvent se croiser). Avec ce type de produits performants et pas trop chers, SiS commence à sérieusement grappiller les parts de marché de VIA. Côté processeur, j'ai choisi de monter un Pentium 4 (socket478) 1,8 GHz. Avec son cousin à 1,6 GHz, il est capable de supporter des fréquences overclockées impressionnantes. Pour ne pas être limité par la RAM, j'ai employé de la Corsair PC2700 (DDR 333 MHz). Une bonne grosse barrette de 512 Mo. Ça m'a coûté quelques pingouins, mais je les élève pour ça après tout. Pour une fois, la partie audio intégrée est loin d'être ridicule. Un chip C-Media CMI8738 est utilisé (le même que sur certaines cartes Hercules). Ce dernier offre du son sur 6 canaux (5.1), une compatibilité SBPro (pour les nostalgiques) et le support du format de tables d'ondes DLS. Abit livre avec la carte un panneau arrière supplémentaire avec les connecteurs pour les enceintes arrière et caisson de basse/voix centrale, ainsi que deux connecteurs optiques (in et out) et deux prises USB. Du coup, on peut réellement se passer de carte son, l'ensemble est très satisfaisant.
Le reste est classique : 5 ports PCI, un port AGP (1,5 V en AGP 4X) et 3 slots mémoire (3 Go de RAM max). Attention à bien avoir une alimentation ATX avec le connecteur carré supplémentaire à 4 broches. Toutes les cartes P4 nécessitent cet apport de courant supplémentaire et les dernières cartes mère Abit pour CPU AMD et chipset Nvidia également.



Toujours plus de pression

Une fois le minuscule processeur Pentium 4 planqué sous son énorme ventilateur et tout le reste en place, il est temps d'aller voir le BIOS. On retrouve avec plaisir le SoftMenu III qui permet de régler au micro-poil sa machine. Dans les benchs, la SD7-533 dépasse dans tous les cas de figure les modèles à base de P4X266A VIA. Pas de beaucoup, mais c'est constant.
Seul problème, et de taille pour les joueurs, les performances AGP sont un peu en retrait, comme toujours sur les chipsets SiS. Rien de dramatique, mais une perte de 300 points sur le 3D Mark2001 n'est pas neutre. Un souci compensé par d'excellents résultats pour les plus bricoleurs : 2,4 GHz côté overclocking et 2 450 Mo/s pour les transferts mémoire. De quoi booster votre bébé si vous êtes un peu patient et aventureux. À environ 150 euros TTC, la SD7-533 est la meilleure carte à base de SiS645 du moment et offre un excellent rapport qualité/prix.

top HARD

Les GeForce4 Ti4200, qui devraient enfin arriver quand vous lirez ces lignes, vont faire le bonheur de plus d'un joueur. Performances, fonctionnalités, prix super raisonnable, cette gamme a de quoi sauver vos brouzoufs tout en exploitant vos jeux au maximum. Pas comme ce vilain canard noir de GF4 MX... Vu les prix des processeurs efficaces du moment, il y a de quoi se monter une machine superbe sans vendre l'argenterie de mamie. Joie.

Doc Caféine

La carte mère

Non, je n'ai pas d'actions chez Abit, mais leur gamme est la plus complète côté processeurs AMD. La KR7A-133 est excellente et peu chère, l'AT7 est le top côté fonctionnalités et la NV7-133R est une des meilleures utilisations du chipset de Nvidia (test le mois prochain). Ceux qui veulent à tout prix du Intel doivent jeter un œil sur la BD7-Raid (toujours chez Abit) ou sur la SD7-533 testée ce mois-ci. Je vous laisse, je dois appeler mon banquier pour prendre quelques actions...

Config 1 : Abit KR7A-133 (VIA KT266A/socket A), environ 150 euros TTC

Config 2 : Abit KR7A-133 (VIA KT266A/socket A), environ 150 euros TTC

Config 3 : Abit AT7 (VIA KT333/socket A), environ 230 euros TTC, ou Abit NV7-133R (nForce 415D/Socket A), environ 190 euros

Le processeur

AMD reste leader côté petits prix, pas de surprise donc. Impossible de résister aux tentations de l'upgrade si l'idée vous trottait déjà dans la tête. L'Athlon XP 1800+ a un prix toujours spectaculairement bas et reste sans problème le meilleur rapport puissance/prix du moment. Pour les plus fauchés, notez qu'un Duron 900 ne coûte que 60 euros environ ! Chez Intel, les P4 1,6A GHz et 1,8A GHz (socket 478) sont des bons choix avec des prix respectifs d'environ 200 et 265 euros TTC.

Config 1 : AMD Duron 1,3 GHz, environ 130 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz), environ 165 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 2000+ (1,66 GHz), environ 295 euros TTC

La RAM

Les prix de la RAM DDR sont toujours un peu fluctuants mais rien de dramatique. Surveillez quand même les tarifs du coin de l'œil si vous hésitez pour vos achats. Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout.

Config 1 et 2 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 90 euros TTC

Config 3 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2700, environ 150 euros TTC

La carte vidéo

À partir du mois prochain, je pense que la GeForce4 Ti4200 va régner sur les configs 1 et 2 mais en attendant son arrivée réelle, je vais me contenter de garder les équipes gagnantes des mois précédents. Les GF4 Ti4400/4600 feront le bonheur des nantis qui opterons pour la config 3.

Config 1 : Hercules FDX 8500LE (environ 225 euros) ou GeForce3 Ti200, environ 225 euros TTC

Config 2 : Hercules FDX 8500LE (environ 225 euros) ou GeForce3 Ti200, environ 225 euros TTC

Config 3 : GeForce4 Ti4400 128 Mo, environ 400 euros TTC

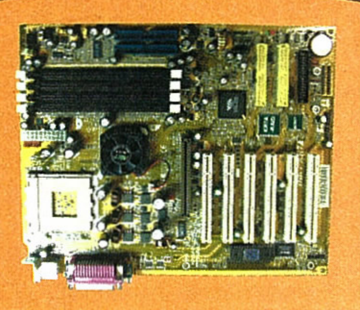
La carte son

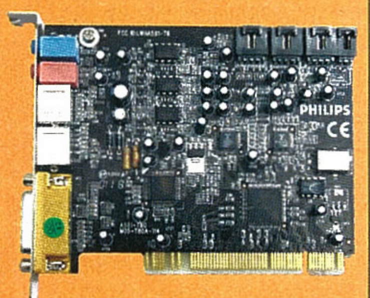
Les cartes Philips sont toujours, à mon sens, les meilleures d'un point de vue qualité sonore. L'Acoustic Edge est assez chère en version boîte (autour de 110 euros maintenant) mais demeure ma préférée. Cela étant dit, le Top Hard cartes son reste axé sur des produits plus facilement disponibles, avec par exemple l'Audigy Player dont le rapport qualité/prix est déjà très intéressant. À noter également, le prix ultra-intéressant de la Live Player 5.1 !

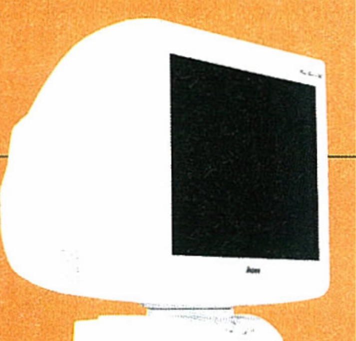
Config 1 : Hercules Fortissimo II (environ 50 euros) ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 45 euros TTC

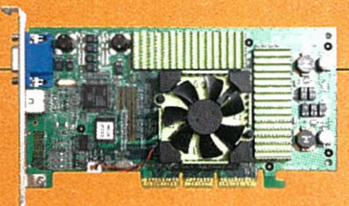
Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 85 euros TTC

Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 170 euros TTC
SoundBlaster Audigy Platinum, environ 240 euros TTC

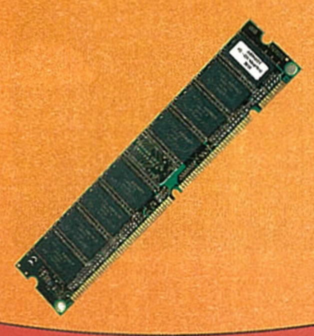












Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement. Sans parler des hors-séries Joystick DVD. Ouais, je fais de la pub si je veux.

Config 1 : **Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 45 euros TTC**

Config 2 : **Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 45 euros TTC**

Config 3 : **Lecteur de DVD IDE (16X/40X), environ 80 euros TTC**

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Cela dit, IBM devrait faire à nouveau la différence avec sa gamme 120GXP et ses plateaux de 40 Go. Je place donc ces nouveaux monstres dans le Top Hard. Comme je viens de recevoir les premiers exemplaires, je ne peux que prier que la fiabilité soit de nouveau au rendez-vous.

Config 1 : **IBM 120GXP 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 120 euros TTC**

Config 2 : **IBM 120GXP 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 120 euros TTC**

Config 3 : **IBM 120GXP 80 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 190 euros TTC**

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appeler votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : **Modem interne 56K, environ 35 euros TTC**

Config 2 : **Modem interne 56K, environ 35 euros TTC**

Config 3 : **Modem externe 56K, environ 70 euros TTC**

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN-party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix.

- Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear DS108FR, environ 122 euros TTC

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 30 euros TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : **17 pouces Iiyama HM703UT (Vision Master 413), environ 350 euros TTC**

Config 2 : **19 pouces Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 500 euros TTC, ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 580 euros TTC**

Config 3 : **22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 950 euros TTC**

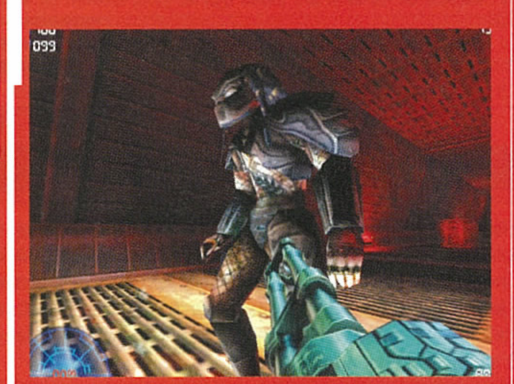




Et Je ME SuiS pOsé lA qUeStiOn touTe lA nUiT

Phantagral, développeur de jeu coréen (du sud, j'imagine), a confirmé à gamespot.com qu'ils étaient bel et bien en train de développer la suite de Total Annihilation pour Infogrames, qui a décidé cela pour le moins en douce. Pour mémoire, et pour ceux du fond, Total Annihilation est simplement l'un des (histoire d'être diplomate) meilleurs jeux de stratégie temps réel jamais conçu, qui, à l'époque de sa sortie, a bien foutu la honte à Starcraft ainsi qu'à Dark Reign grâce à des règles d'une profondeur peu commune pour un jeu de ce genre (et à une palette de tactiques incroyablement développées dont on a pu retrouver l'esprit dans Warzone 2100). Mais la question à cent balles, la vraie énigme, c'est de savoir comment le jeu de Chris Taylor a pu franchir 12 000 kilomètres à la nage et sans rames puisque les boîtes de jeux n'ont pas de petites mains pour les tenir.

Le RETour De la laNgouStE rAsTa



Aliens Versus Predator 2 revient, et il n'est pas content. En fait si, mais c'était une tournure de phrase idiote. Donc, quelques semaines après la sortie de ce gros patch si utile, F.I. vient d'annoncer la mise en chantier de Primal Hunt Expansion Pack, un add-on comme vous l'avez déjà deviné. S'il fait la part belle au jeu solo, il devrait aussi inclure une grosse partie multijoueur avec des nouveaux niveaux (au nombre de 4), de nouvelles créatures, de nouvelles armes et j'en passe. Parmi ces dernières, signalons la présence du Sentry Gun, une arme automatisée montée sur trépied qui promet d'être fun en résal. C'est en fait la même arme qu'on voit dans la version longue du film « Alien ». Côté predator, on pourra en cas de gros chagrin s'autodétruire. Oui comme à la fin du film de John McTiernan. Tout ça pour vous dire que je pourrais travailler aux cahiers du cinéma si je voulais vraiment.

NeT NEwS

ALORS QUE SHADOWBANE VOIT SA SORTIE RECULÉE DE QUELQUES MOIS, C'EST UNE VÉRITABLE INVASION QUI S'ANNONCE POUR LA FIN DE L'ANNÉE AVEC STARWARS GALAXIES, ASHERON'S CALL 2, LES NOUVELLES EXTENSIONS POUR EVERQUEST, J'EN PASSE ET DES MEILLEURES. EN ATTENDANT LES SORTIES – ET LES RETARDS HABITUELS – NOUS VOUS REPARLONS D'ANARCHY ONLINE ET, JUSTEMENT, DE STAR WARS GALAXIES.

iansolo@joystick.fr

Le peTit mOnDe d'EQ

Le petit (400 000 abonnés) monde d'Everquest va bientôt se voir doté d'un nouveau serveur, cette fois-ci européen, puisqu'il sera installé à Amsterdam. Celui lancé en Angleterre il y a quelque temps héberge quelque 2 000 joueurs. Mais l'invasion ne s'arrête pas là puisque Sony Online vient d'annoncer le développement pour PS2 de leur MMORPG vedette. Léger changement de decor puisque tout se déroulera 500 ans avant l'historie du jeu actuel, que le monde ne sera pas plus grand que quelques centaines de kilomètres carrés et qu'on y trouvera au plus une dizaine de villes et des quêtes très orientées « coopération » entre les joueurs. Une sorte de mini-Everquest en quelque sorte, qui sera conçu pour que le joueur se déplace dans un monde fait d'un seul tenant et non pas de zone en zone comme sur PC. La mauvaise nouvelle, c'est que les coûts de fonctionnement d'Everquest ayant augmenté, Sony Online va les répercuter sur notre poire puisque le prix de l'abonnement passe à 13.95 dollars par mois.

Bane des Plannings

Ubi et Wolfkpack studio viennent d'annoncer que Shadowbane, jeu que beaucoup attendent comme un petit événement dans le MMORPG, verra sa sortie retardée. Bon, on range le champagne, on nettoie la salle des fêtes de la MJC et on envoie les convives chez une armée de psys, histoire d'éviter les suicides de masse. Toutefois, l'attente ne devrait pas être trop longue d'après le développeur qui a demandé quelques mois de plus pour peaufiner son jeu, voire même peut-être le finir, qui sait. La bonne nouvelle, c'est que le nombre de participants au bêta-test devrait être progressivement augmenté jusqu'à plusieurs milliers de joueurs au cours de cet été.





C'est coRéen, donc c'est bien



Lineage, le MMORPG d'origine coréenne le plus joué au monde revient mais transmuté. Lineage II (c'était à prévoir) perdra son moteur 2D pour recevoir un truc comparable à ce qu'il se fait de mieux en la matière. Changement radical dans le gameplay puisqu'on devrait voir de plus grandes interactions entre les personnages, pouvoir voler (oui c'est très asiatique), explorer le fond des océans et d'autres machins encore plus délire. Mais le truc le plus intelligent, décidé dans ce ravalement, est de proposer de nouvelles classes de personnages, ce qui est une grosse révolution pour un jeu qui en comportait à l'origine moins d'une douzaine. Nul doute que le passage en 3D d'Ultima Online (testé ce mois-ci), son principal concurrent, y est pour quelque chose et que Garriott, qui joue à la conseilleuse pour le développeur de Lineage, en a eu marre de collaborer à l'un des jeux les moins évolués techniquement.

télex

Faute d'avoir un nombre de joueurs suffisant, le grand tournoi d'été du CPL va peut-être se faire sans Day of Defeat et Team fortress. Les deux jeux seraient remplacés par un tournoi de Wolfenstein, bien plus allemand, et donc bien plus amusant.

MaGo niVeau 128 vs ZeUs

L'add-on de la rentrée pour Everquest sera Plane of Powers, un truc fait sur mesure pour les joueurs les plus ambitieux et surtout les plus balèzes puisqu'il permettra aux plus puissants d'entre vous d'allez vous fritter la tronche dans le domaine des dieux. On trouvera donc une vingtaine de plans (des dimensions, pas des cartes) divins où aller se balader le week-end pour se reposer du Monster Bashing champêtre. Au menu bien sûr, des nouvelles quêtes, des centaines de nouveaux objets, tous utiles, et des missions que l'on annonce d'ores et déjà comme trépidantes. Parmi les grosses campagnes, on devra chasser du streum dans le plan de la guerre, aider Karana (qui c'est cette pouffe ?) à reprendre le contrôle du plan des tempêtes et se débarrasser de l'épidémie de fièvre aphteuse qui sévit dans le plan des maladies. Ah ben vous voyez bien que ça s'annonce comme passionnant.

Et ça Continue Encore et enCore



Que ceux qui attendaient avec une impatience difficilement contenue les Sims online se rassurent : le développement se poursuit malgré les bruits qui courraient au sein du pentagone la semaine dernière. On devrait pouvoir les voir débarquer vers la rentrée si toutefois le congrès américain (à majorité démocrate, je vous le rappelle) le permet. Comment ça, remplissage ? bon OK OK ! : la vraie nouvelle, c'est qu'un bêta-test public aura lieu cet été. Vous voyez, c'est beaucoup moins marrant comme ça.

ACTION, RePLaY

Lorsque Sierra remet les couverts pour un deuxième service, cela s'appelle Tribes Fast Attack. C'est en gros un jeu revu avec quelques nouveautés croustillantes pour les fans : une nouvelle campagne solo et des cartes multijoueurs totalement inédites, des véhicules totalement refaits et un gameplay adapté aux équipes les plus petites. Côté mods, à part les sempiternels Capture The Flag and co, les développeurs nous offriront deux nouveautés : Team Rabbit et le mod « competition ». Je n'en peux plus d'attendre, surtout que c'est en automne.

DAOK Un bonD tEchnolOgique



Dark Age of Camelot va lui aussi se faire réviser des pieds à la tête puisque les joueurs vont pouvoir profiter du tout nouveau Netimmerse 3D, le moteur graphique derrière le jeu. On passe donc de la version 3.0 à la version 4.2 (soit un bond de 1.2 en avant, ce qui ne se voit quasiment pas en informatique sauf pour Netscape ou Bidiglu.exe) et sa principale caractéristique est qu'il devrait permettre de supporter plus de joueurs sur l'écran au même moment, et peut être même plus de deux sur les bécanes les plus puissantes. Mais bon, je ne veux pas trop m'avancer.

L'hisToire de la connerie

Si vous vous intéressez à la technique, on trouve sur arena.net un remarquable article de Mike O'Brien, un ancien de Battle.net qui nous parle du cheating online. Il fait tout d'abord l'historique de cette plaie depuis les Pkilling de Diablo jusqu'aux jeux les plus récents. Il explique en détail ce que les programmeurs ont tenté de faire pour remédier à ce fléau ainsi que les principes utilisés pour arriver à éradiquer ça, une bonne fois pour toute, ou tout du moins l'un des nombreux aspects de la triche. Le moyen ? Le système client/serveur, tout connement. Bref, on apprend des tas de trucs et c'est au www.arena.net/news/mikearticle040802.html

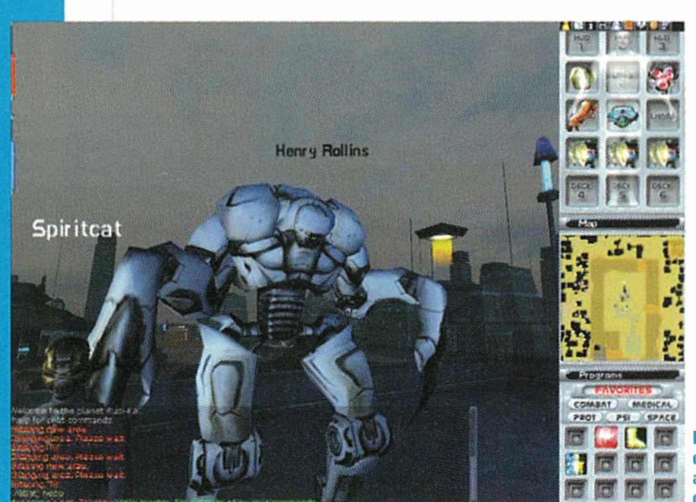
ANARCHY ONLINE NE CESSE D'AVOIR DU SUCCÈS MALGRÉ SES DÉBUTS ASSEZ CATASTROPHIQUES, TECHNIQUEMENT PARLANT. MAINTENANT, TOUT MARCHE AU POIL ET C'EST DE LOIN LE MMORPG LE PLUS COMPLET EN TERMES DE RÈGLES, D'ÉVÉNEMENTS ET D'ACTIVITÉS. EN PLUS DE ÇA, LA COMMUNAUTÉ FRANCOPHONE NE CESSE DE CROÎTRE SUR LE SERVEUR PRINCIPAL. VOICI LA SUITE DU PETIT GUIDE DÉBUTÉ IL Y A QUELQUES MOIS.

AnArcHY onliNe : CHAPITRE SECOND

RUMEURS de guerre

Contrairement à bien d'autres jeux massivement Online, les événements sur Anarchy Online sont rois. En réalité, il y a tellement de gens qui se la jouent « role playing » avec l'histoire que des évents se créent tout seuls, en marge de ceux régulièrement initiés par Funcom.
Le gros problème depuis quelques semaines est la fin de la trêve qui a eu lieu il y a quelques temps. En effet, le gouvernement Omni, suivi par le Clan, a annoncé que la douce camaraderie entre les peuples était finie et que désormais chacun devrait rester chez soi. Les premiers personnages touchés furent les marchands qui ne peuvent plus aller de région en région sans se faire dégommer par le camp d'en face. Comme dans la vraie vie, la guerre ne profite pas à grand monde et l'ensemble des joueurs se voit pénalisé par le simple fait que désormais il n'est plus aussi facile d'utiliser le shopping channel pour trader des objets avec un gars d'en face, même à l'esprit ouvert.
Au début du mois, le gouvernement Omni a adressé aux représentants du Clan un ultimatum : soit ils livraient la Dust Brigade (une bande de joyeux terroristes combattant au nom de la « liberté »), soit ils envahissaient la ville de Tir. Si le gouvernement Clan n'a pas trop voulu y croire, les joueurs si, très bizarrement (que les âmes sensibles se rassurent, si l'histoire de Rubi Ka colle avec la réalité, c'est un pur fruit du hasard : celle-ci a commencé bien avant le 11 septembre). Le bin's, c'est qu'une fois Tir saisi, les zones de chasse les plus intéressantes pour le Clan seront totalement coupées et il faudra faire un détour d'une cinquantaine de kilomètres pour y parvenir. Si vous avez un jet, c'est parfait, dans le cas contraire prévoyez une demi-journée de marche et un panier-repas ainsi qu'une petite nappe pour le pique-nique. Pour éviter la guerre, une réunion entre les chefs des guildes Omni et Clan est prévue, pendant la semaine où je vous parle. À suivre donc.

Affrontement entre potes.



Le genre de Pets qu'on aime bien avoir comme copain.

Bientôt sur nos écrans : LES STORY MISSIONS

Les missions histoires sont le prochain gros ajout à Anarchy Online et elles devraient apparaître dans les semaines qui viennent.
Le développeur principal nous en a parlé plus avant sur les forums « une mission histoire est une histoire construite sur des événements se déroulant dans différents endroits et impliquant un groupe de personnages.

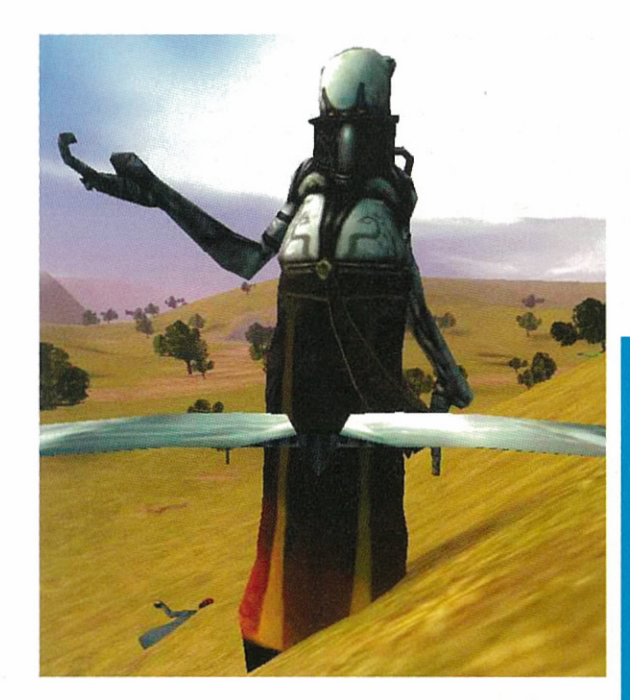


Certaines filles cachent leurs formes avantageuses sous des sacs de patates.

Pour résoudre ces quêtes, le joueur aura à causer aux NPC, rassembler tout ce qui doit être fait, chercher des objets ou des informations. Les récompenses seront des objets spéciaux et de l'XP ou de l'argent.
Les missions histoires pourront êtres indépendantes, ou se retrouver directement liées à la trame principale ou entre elles.
Ces missions pourront sans doute être développées pour chacune des professions.
Plus qu'une simple gratification, ces missions devraient obliger les joueurs à s'intéresser davantage à l'intrigue principale, même si depuis la fin de la trêve, nombre de personnes se sont vu obligées de prendre parti pour l'un ou l'autre camp.

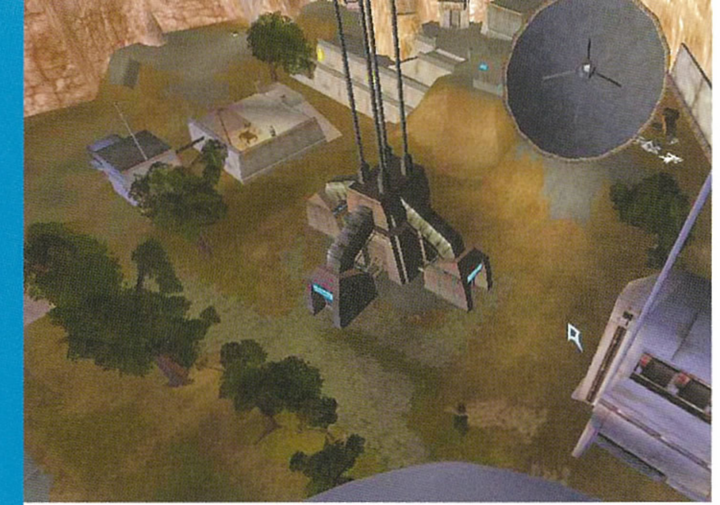
ANARCHY on the Web

Dans le dernier article sur Anarchy Online, on avait fait le tour de quelques sites intéressants. La communauté francophone commence à beaucoup se développer sur Rubi Ka malgré un manque certain de traduction. Pour la rejoindre, le meilleur moyen est de faire une excursion sur l'excellente page du www.ao-france.com/ où des forums et la traduction des histoires





Après l'effort, le réconfort.



Borealis, capitale de la neutralité.

LEs oUTiLS

Comme tous les grands MMORPG (AC, UO), Anarchy Online se voit doté de quelques outils pour faciliter la vie au joueur. On les trouvera en download sur le site de Stratics (http://ao.stratics.com/content/tools/aotools.shtml).

OWA 1.5
Le premier de ces utilitaires est le Weapon Analyzer. Les règles d'AO sont très complexes pour un MMORPG et notamment en ce qui concerne les armes qui se voient dotées de nombreuses caractéristiques ; faut-il privilégier les dégâts, le range ou la possibilité de faire des critiques ? Autant de questions que l'on se pose lorsqu'on trouve une jolie arme par terre au détour d'une poubelle ou d'un cadavre. Ce petit programme aide à calculer le nombre de dommages par seconde que fait l'arme (il ne sert pas à grand-chose d'infliger 400 de dégâts une fois toutes les minutes) et prend aussi en compte les calculs de reloading et le nombre de munitions dans le chargeur. Petit défaut (petit ? ndrc), le programme, assez mal foutu question interface, change les hertz de votre moniteur.

AO Mapper
AO Mapper est un soft qui permet de se repérer dans le monde très vaste de Rubi Ka. On peut bien sûr zoomer sur les cartes et tous les endroits intéressants ou remarquables y figurent, du donjon à la boutique de fringues. Disponible au www.geocities.com/aomapper/ Comme c'est du flash, vous pouvez aussi utiliser ce soft sur une page Web sans même avoir à vous bouger le cul pour downloader le soft. Ça se passe au www.aoatlas.com/aomapper/AOmapper.htm

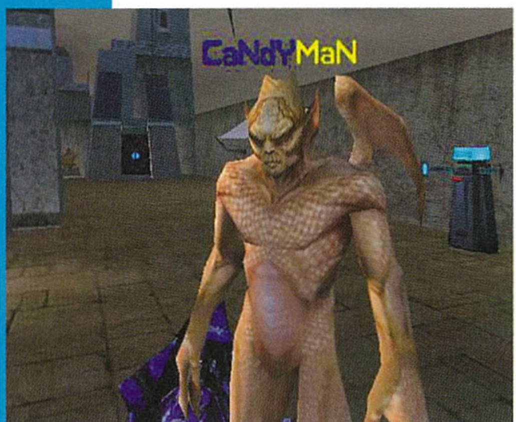
dans la langue de Christophe Lambert vous attendent. Ce site vous dirigera aussi sur le Web français d'Anarchy Online

Avec la fin de la trêve, connaître les itinéraires des wompas devient indispensable pour les personnages n'ayant pas la skill computer litteracy assez haute pour pouvoir faire des sauts de puces dans la grille. Allez donc jeter un coup d'œil à la jolie carte du www.aoatlas.com/whompamap.html

Peu de gens le savent, mais dans un MMORPG, on n'est jamais seul. Alors si vous avez quelques doutes ou questions, mêmes pointues sur votre profession, ou la meilleure manière de progresser, n'hésitez pas à aller faire un tour dans les forums d'AO-BAsher. Ces derniers offrent des lieux de discussion pour chacune des classes de personnages. www.ao-basher.com/database.php?action=links#tools (il faut ouvrir un compte, gratuit, pour y accéder).

Le patch 14.0

Le patch de ce mois-ci est un peu exceptionnel puisque Funcon Itself communique dessus à coups d'emails destinés à la presse. Il était le plus attendu puisqu'il rajoute la dernière grosse caractéristique qui manquait au jeu, les missions multijoueurs. Pour mémoire, Anarchy Online, contrairement aux autres jeux, propose des bornes de missions uniques (que l'on peut concocter soi-même), ce qui permet de faire





Quelques nouveaux modèles destinés aux apprentis polymorpheurs.

des quêtes et de les compléter sans qu'il y ait deux mille joueurs sur le coup. Un système identique est désormais implémenté dans le jeu pour les équipes. Fini donc les copies de clefs pour « inviter » des compagnons dans sa quête. Désormais, c'est toute la team qui pourra progresser : le nombre d'objets comme la difficulté des rencontres ont été augmentés ainsi comme le « boss de fin », pour peu que le scénario en comprenne un.
Le patch voit aussi la possibilité d'inclure des skins d'interface de façon native donc, plus besoin de passer par les logiciels qui existaient pour changer la tronche du jeu.
Côté corrections, que du bon : une création de personnage plus explicite, quelques objets flottants qui se retrouvent maintenant collés au sol, des zones où on se coinçait qui ont été éradiquées et une flopée de changements esthétiques mineurs



comme la possibilité d'utiliser l'Antialiasing ou une meilleure gestion des textures compressées sur GeForce. Côté chat (un domaine où AO excelle), on verra enfin à qui appartient un Pet en matant son nom, une commande « /list » liste tous les joueurs présents dans une zone sauf ceux qui décideront de se planquer avec la commande « /anon ». Les fenêtres d'information peuvent être recadrées pour une meilleure lisibilité de l'écran, et pendant les missions, un message nous prévient de nos chances de gagner un token, ce qui était indispensable pour ceux que la collectionnite intéresse. Pendant les combats, les coups critiques auront leurs propres messages pour qu'on puisse les distinguer dans la nuée d'infos qui défile. Les organisations démocrates (si si, il y en a) vont pouvoir profiter d'un système de vote très simple qu'ils enverront à tous leurs membres de façon automatique.

Les domaines DE CHASSE OMNI

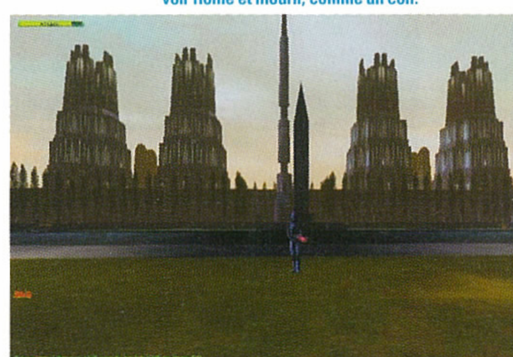
Voici quelques terrains de chasse pour les personnages Omni ou neutres :
Le principal spot se trouve à Lush Hills (sortie grid du même nom). On sort du bled (où il faut d'ailleurs sauver) par le chemin forestier, et on remonte vers le nord jusqu'au bout où se trouve une superbe base militaire avec des hautes tours. Lorsqu'on se trouve face à celle-ci, il faudra repérer la plus haute colline à gauche de la base, celle qui a des rochers qui la surplombe. Tout autour de celle-ci se situe une multitude de petits terrains de chasse pour hauts niveaux.
Les personnages situés autour de 40-60 pourront se diriger derrière la colline pour chasser le Lifebleeder. Cette bestiole est un véritable cauchemar et vous attaque souvent dans le dos en poussant des cris à vous glacer le sang. Elle vous inflige de sérieux dégâts grâce à des attaques radioactives, mais rapporte quelques jolis points d'expérience si on ose s'en prendre à elle. Autour de cela, il y a de tas de mutants de couleurs et de goût différents qui respawnent à une vitesse extraordinaire, ce qui fait de ce coin le plus rentable de tout Ruby Ka et ce, pour une flopée de niveaux. Toujours sur le chemin qui mène à la base, on prendra la première route perpendiculaire sur la gauche jusqu'à la petite colline. Autour de celle-là, les personnages de niveau intermédiaire (30-50) trouveront chaussures à leurs pieds côté chasse, même si le spawn n'est en rien comparable à Lush. Pour les joueurs chevronnés (70 et plus), une petite escapade du côté de pleasant meadow s'impose : au programme, araignées de 3 m de haut, mutants et autres trucs dangereux. On y accède depuis Omni 20k par Omni trade.
Funcom laissera encore pendant quelque temps les sept jours d'essai gratuits du jeu, une raison de plus pour le downloader et l'essayer dans la foulée. Si vous avez assisté à des évents ou mieux, si vous comptez en organiser vous-même, n'hésitez pas à m'envoyer vos poèmes cochons :
arctor@joystick.fr

bob arctor



Lush Hills, le terrain de chasse Omni idéal.

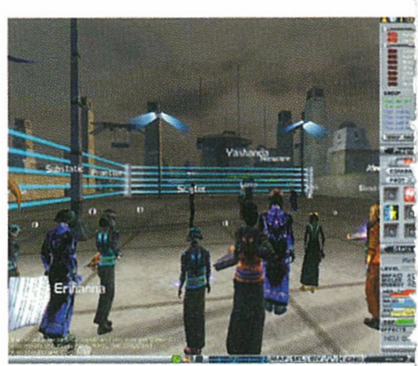




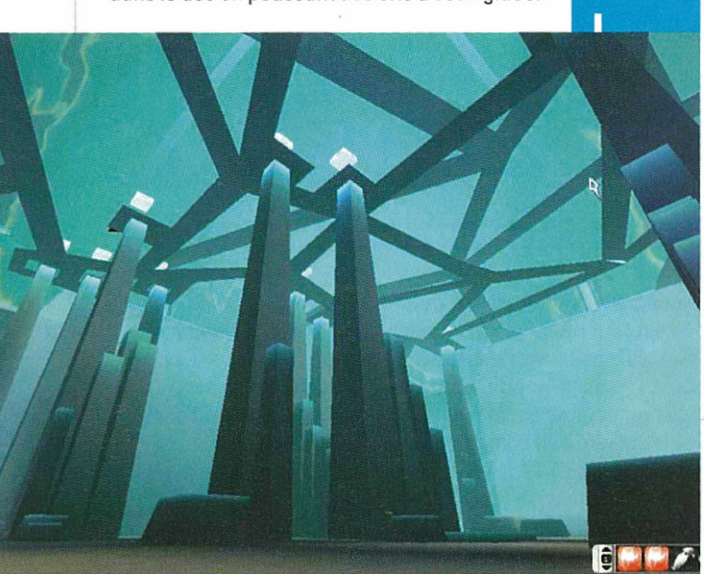
Exécution de mon personnage : voir Rome et mourir, comme un con.

Les figurines Les tee-shirts, les livres

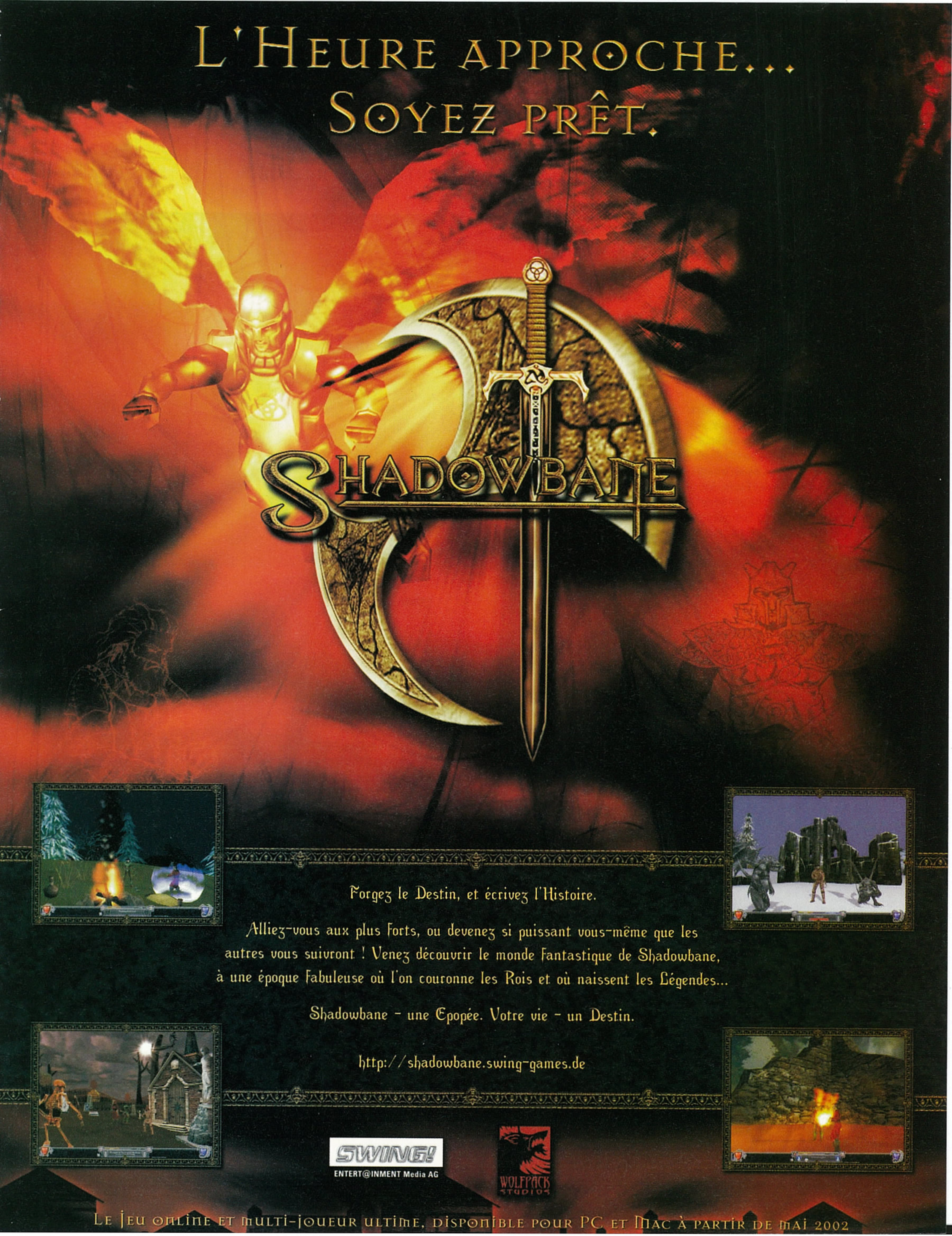
Les gens déjà bien fans et qui veulent, le soir venu, se replonger discrètement dans l'univers d'AO sans avoir à allumer leur bécane pourront lire Prophet Without Honor, le premier roman de celui qui est à l'origine du jeu, j'ai nommé Ragnar Tornquist (un Grec, d'après le nom). Le roman, en anglais, est assez sympatoche et narre la colonisation de Rubi Ka One et se permet des sauts de mille ans en avant. Même si le style ne se rapproche pas d'Herbert, le roman fourmille de bonnes idées rappelant les meilleures idées de Jack Vance (si si, il lui est arrivé d'en avoir). Le livre est en vente au www.ragnartornquist.com/ mais on pourra déjà lire de nombreux passages là : www.Anarchy-Online.com/content/story/past/novel/



L'arène de Tir, où il se déroule en permanence une multitude d'affrontements idiots.



La grid va désormais devenir l'un des seuls moyens de transport entre les zones Omni et Clan.



L'Heure approche...
Soyez prêt.
Shadowbane
Forgez le Destin, et écrivez l'Histoire.
Alliez-vous aux plus forts, ou devenez si puissant vous-même que les autres vous suivront ! Venez découvrir le monde fantastique de Shadowbane, à une époque fabuleuse où l'on couronne les Rois et où naissent les Légendes...
Shadowbane - une Epopée. Votre vie - un Destin.
http://shadowbane.swing-games.de
SWING!
ENTERT@INMENT Media AG
WOLFPACK STUDIOS
Le jeu online et multi-joueur ultime, disponible pour PC et Mac à partir de mai 2002

Réseau

LES FANS DE STAR WARS RONGENT LEUR FREIN EN ATTENDANT LA SORTIE DU MESSIE COSMO-PLANÉTAIRE, J'AI NOMMÉ STAR WARS GALAXIES ONLINE. DÉTENDEZ-VOUS LES GARS ! VOICI QUELQUES PAGES D'INFOS ET DE PHOTOS, HISTOIRE DE PATIENTER TRANQUILLE.

Le mois dernier, Ubi Soft nous annonçait Novembre 2002 pour la date de sortie officielle de Star Wars Galaxies. C'est-à-dire dans super pas longtemps. Chez nous, à Joy, on a appris à être très prudent avec les dates de sortie. Ce qui ne doit pas nous empêcher de faire le point sur SWG.

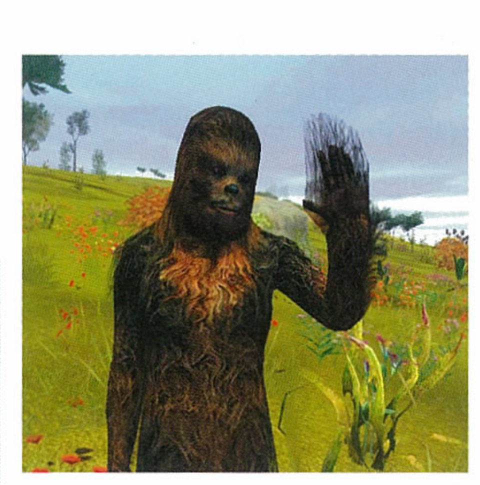


Les rebelles DANS L'ESPÂÂÂCE

Pour ceux qui auraient passé la dernière décennie dans une prison impériale, voilà un petit résumé des épisodes précédents. Star Wars Galaxies va être un jeu de rôle massivement multijoueur, dans l'univers haut en couleur des Guerres de l'Étoile, époque première trilogie. Développé par Sony Online Entertainment, créateurs d'Everquest, et sous la houlette de Lucas Arts, SWG se déroulera durant la turbulente guerre civile, bien connue des historiens spécialisés en space opera.

StaR WaRs GaLaXies

À la question « ce sera un EverQuest dans l'espace ? », les développeurs répondent que non, SWG possède sa propre identité et ses spécificités, même si les créateurs ont beaucoup appris de leur précédent MMORPG. Plus encore, ils prétendent que SWG sera conçu pour que hardcore gamers et joueurs à la petite semaine puissent éprouver autant de plaisir et jouer ensemble. Autrement dit : bourriner de l'XP ne sera pas notre seule occupation.
SWG sera-t-il un jeu d'action ? Non plus. Ce ne sera pas un jeu basé sur les réflexes, comme dans un shoot à la première personne. En revanche, la première extension qui est prévue - déjà ? décidément, ils sont trop forts ces gars du marketing - comportera des séquences de pilotage dans l'espace, avec des compétences plus orientées action.
Pourquoi Star Wars GalaxieS, au pluriel ? Tout simplement parce que plusieurs extensions sont d'ores et déjà en cours de développement. Et puis, tout le monde n'évoluera pas sur le même serveur. Pour des raisons de place et de performances, les joueurs seront répartis sur plusieurs mondes miroirs. Il semblerait d'ailleurs que SOE et Lucas prévoient des serveurs situés en Asie et en Europe. Il est trop tôt pour dire si ces serveurs seront localisés dans d'autres langues que l'anglais. En revanche, on pourra élire domicile sur le serveur de son choix, indépendamment du pays d'où l'on joue.



Les wookies seront du voyage.



Une galaxie EN DEVENIR

La trame temporelle de SWG nous propulsera donc en pleine guerre civile galactique, un peu après la destruction de la première Étoile Noire et la bataille de Yavin. Cette période dite classique a été choisie pour plusieurs raisons. D'abord, le bras de fer entre l'Empire et les rebelles est à peu près équilibré entre les deux camps. Tous les fameux personnages de la série (Obi-Wan, etc.) sont encore vivants, ce qui laisse toute latitude aux designers de SWG pour les faire intervenir dans le jeu. Et surtout, il existe une mine d'or, l'Extended Universe, créée depuis des années autour de la première trilogie (romans, BD, nouvelles, etc.). Ça aurait été dommage de ne pas profiter de tout ce contenu. Les développeurs ne s'interdisent pas non plus de faire entrer dans SWG certaines des composantes d'Episode I et II. En définitive, l'histoire de SWG ne sera pas forcément calquée sur les films originaux. Sony et Lucas veulent donner aux joueurs la possibilité d'écrire leur propre épopée et de modifier par leurs actions le devenir de la galaxie dans laquelle ils évolueront. C'est drôlement ambitieux tout ça, dites donc. On verra bien ce qui se passera en réalité. Les équipes d'animateurs chargés de faire évoluer les galaxies, les live teams, risquent d'avoir du pain sur la planche !

Plein de planètes À EXPLORER

Techniquement, SWG ne sera pas basé sur le même système de zones qu'EverQuest. Il y aura des zones destinées à l'exploration, au combat, à l'interaction entre les joueurs, aux voyages... mais les transitions entre ces zones devraient être transparentes et automatiques. Ainsi les joueurs devraient avoir la sensation de parcourir de grandes portions d'une planète plutôt que procéder par petits bonds de zone en zone. Chaque monde aura plusieurs zones distinctes, ce qui inclut des zones destinées à la colonisation et des régions sauvages.
Les générateurs de monstres, les points de spawn, seront dynamiques. Une fois qu'un joueur aura tué toutes les créatures du spawn, un autre spawn apparaîtra. Mais pas forcément exactement au même endroit. Cette fonctionnalité est censée limiter au maximum le camping des zones lucratives par les joueurs.
Le nombre de planètes n'est pas encore complètement fixé. Ce qui est sûr, c'est qu'on pourra se balader dans les plus célèbres coins touristiques de la galaxie Star Wars, comme Tatooine, Naboo, Yavin IV et même des mondes qui n'ont jamais été visité jusque là (empruntés à l'Extended Universe). En attendant la sortie du premier add-on consacré à l'espace, on pourra tout de même voyager de planète en planète. Un service de transports publics par navette assurera des lignes régulières. Pendant les quelques minutes que dureront les transferts, les gars de SoE ont même prévu un petit jeu dans le jeu, histoire de nous tenir occupés et nous éviter d'aller brailler dans la cabine de pilotage.
On pourra accéder à n'importe quelle planète, indépendamment de notre appartenance à telle ou telle faction. Les planètes ne seront pas contrôlées par une seule faction. Les criminels auront ainsi une présence importante sur Tatooine. Mais, même sur une planète avec une grosse occupation impériale, on pourra trouver des rebelles et des missions destinées aux rebelles.
À l'heure d'aujourd'hui, chaque planète fait 16 km de côté. Les développeurs nous disent avoir volontairement limité la taille pour privilégier la variété et la densité du contenu, et éviter des déplacements trop fastidieux. La carte d'une planète ne bouclera pas.



Avec les compétences appropriées, on pourra fabriquer des droïdes.



On ira visiter les planètes les plus touristiques.



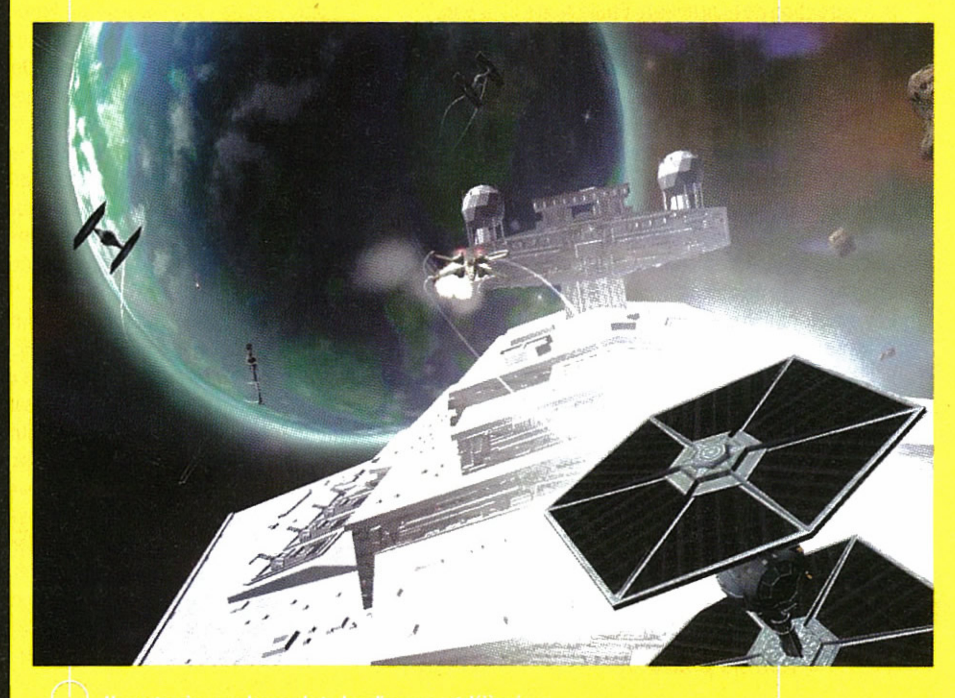




En arrivant au bord de la carte, on ne pourra plus avancer plus loin. En effet, l'équipe de SWG veut avoir la liberté d'augmenter la taille des planètes dans le futur.
Dernier point pour notre tour d'horizon des planètes : les effets climatiques. Ils devraient être nombreux et avoir un impact sur le gameplay : modification de la vitesse de déplacement, de la possibilité de combattre, limitation de la distance de vue, voire dommages particuliers, si on ne porte pas les protections appropriées. Ça promet.

Exobiologiste GALACTIQUE

Vous qui avez toujours rêvé de porter des tentacules et des yeux pédonculés, votre fantasme va se réaliser. Dans Star Wars Galaxies on pourra en effet jouer une tripotée d'espèces extraterrestres : Rodians, Mon Calimari, Twi'lek, Trandoshen, Bothan, Zabrak, humains, bien sûr, et… oui, même des Wookies. Il est prévu de voir apparaître d'autres espèces dans les add-ons futurs. Ami du marketing, je te reconnais bien là, avec ton cœur sur la main. Et sur le portefeuille.
Pour préserver la stabilité du continuum espace-temps il ne sera pas possible d'incarner Luke Skywalker, Han Solo ou la Princesse Leia. Mais rien ne dit que vous ne pas croiserez leur route, ou celle de Darth Vader. Incarné, il est vrai, par Boby Stetner, 118 kg, admin intérimaire chez Verant… nan je plaisante, ils ont recruté le vrai.
Il ne devrait pas y avoir de classes de personnages toutes faites. On devrait pouvoir créer son avatar de toutes pièces, en choisissant ses compétences et ses activités principales. Le choix de telle ou telle espèce ne devrait pas non plus avoir de répercussions sur l'accès aux compétences. Histoire de ne pas nous obliger à rentrer dans des moules prédéfinis. En revanche, il est probable que certaines capacités soient réservées à certaines espèces. Par exemple, seuls les Wookies seraient capables de construire et réparer des arbalètes laser. On aura la joie de trouver dans la liste des métiers, celui de chasseur de primes. À nous l'armure et le réacteur dorsal de Boba Fett ! Les chasseurs de primes ne pourront pas défourailler dans le tas. Ils se verront confier une liste de cibles potentielles. De difficulté progressive, suivant le niveau du chasseur.
Il n'est pas prévu d'incarner des Stormtroopers. Ce seront des NPC. Toutefois, il y aura des rangs militaires dans chaque faction. Si vous appartenez à la faction impériale et que vous avez atteint un certain rang, vous pourrez alors commander des Stormtroopers, comme s'il s'agissait de familiers (pets), et leur ordonner de monter la garde, vous suivre, attaquer un ennemi... ou brutaliser des pauvres Jawas sans défense. Comme d'hab', quoi.



Une extension pour les combats dans l'espace est déjà prévue.

Compétences À GOGO

Les compétences seront organisées sous forme d'arbres. C'est-à-dire que l'on pourra choisir de développer toutes les compétences d'une branche (se spécialiser à fond dans un domaine particulier) ou de piocher dans plusieurs branches (pour un personnage plus polyvalent). Les compétences coûteront des points, et on ne disposera que d'un nombre fini de points. Il faudra donc faire des choix. Une erreur ne sera pas définitive, puisqu'il sera possible d'abandonner une compétence en cours de carrière pour recycler ses points dans un autre domaine plus intéressant. Les compétences ne s'atrophieront pas si on ne les utilise pas, à la différence d'Ultima Online.
Ce sont près de 700 compétences distinctes que nous concoctent actuellement les développeurs. Celles-ci sont regroupées en disciplines et professions. Il y a actuellement une quarantaine de disciplines et 25 professions en cours de réalisation. On trouvera des compétences allant de la Botanique à l'Assassinat politique, en passant par le Sabotage ou la Linguistique. Ça va le faire.
Les joueurs pourront exploiter des sources de matières premières en installant des mines automatisées. On aura alors à gérer les coûts de maintenance, le transport des matériaux… Les filons se trouveront surtout dans les zones sauvages. Une fois un filon épuisé, une autre source de matières premières (d'un autre type) sera généré de manière aléatoire dans une autre zone. Il y aura donc des matières rares, voire épuisées, et les objets obtenus à partir de ces matériaux (armes par exemple) verront leur prix monter en flèche.
Il devrait y avoir un système de patron/apprenti. Pour progresser dans les plus hauts niveaux d'une branche de compétences, un joueur devra prendre un newbie (débutant) comme apprenti. Ce système permettra de favoriser de manière naturelle les relations entre les joueurs et la transmission de l'expérience acquise.



Les zones de spawn seront aléatoires pour éviter le camping.





Pour ce qui est des objectifs, SWG générera des missions. Mais les joueurs pourront aussi générer des missions destinées aux autres joueurs. Par exemple les contrats des chasseurs de primes. Rappelez-vous le trio infernal : Han Solo, Jabba the Hutt et Boba Fett. Les joueurs de SWG pourront se retrouver dans le rôle des trois protagonistes : chasseur, chassé ou commanditaire.

Designers de TRUCS LASER

L'amateur de MMORPG est un grand collectionneur d'objets spéciaux en tout genre. Le joueur de SWG ne sera pas en reste. Il sera possible de récupérer un grand nombre d'ustensiles en étripant des créatures. Ou bien, en fabriquant soi-même ces équipements.
Et c'est là que ça devient plus intéressant.
Le système de fabrication des objets a l'air déjà bien balèze. Il nous faudra d'abord réunir des ressources et un schéma de base pour élaborer les pièces détachées. Ensuite, à partir des matériaux de base et du plan, on fera fabriquer les objets dans une usine. Évidemment ce système permettra aux joueurs de développer leurs propres variantes en fonction des composants de base et du niveau d'expertise dans les compétences requises. Les joueurs pourront aussi faire commerce de leurs meilleurs plans et prototypes. Marrant aussi, les usines continueront de produire nos objets manufacturés (en admettant qu'elles soient correctement approvisionnées) quand nous seront déconnectés des serveurs.
On devrait ainsi pouvoir fabriquer plein de trucs sympas, y compris des droïdes domestiques, techniques ou de combat. Il y aura des marchandises classées comme illégales, à passer au nez et à la barbe des douaniers impériaux. On pourra teindre ses vêtements, et tutti quanti.
Autre donnée d'importance : les objets auront une durée de vie et s'useront quand on les utilise. Il faudra donc les faire réparer.
Les compétences de la discipline Ingénierie sont d'ores et déjà prévues pour gérer tout ça.

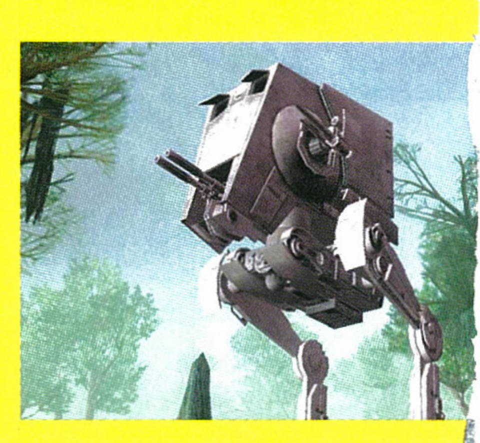
La semaine des QUATRE JEDIS

Du Star Wars sans Jedi, ça serait pas du Star Wars. Il est donc prévu de pouvoir incarner un Jedi dans SWG, même si cette carrière ne sera pas de tout repos. Pour éviter que les serveurs ne soient submergés par les Jedis, SoE avoue avoir mis en place un système « organique » pour contrôler la population Jedi, sans toutefois tomber dans un système pénible de quotas (ne seront autorisés à circuler les jours pairs que les Jedis dont le numéro de série du sabre finit par un « 12 »). SoE promet aussi que la qualité de Jedi ne sera pas accessible uniquement aux hardcore gamers et que Monsieur Raoul de Cergy, joueur du dimanche, pourra aussi se lancer dans les mystères de la Force. Dans le même ordre d'idée, toutes les espèces jouables de SWG pourront embrasser la carrière de Jedi. Pour les plus motivés, il y aura aussi la possibilité de devenir Dark Jedis, ou Jedis du côté obscur, comme on dit chez nos amis québécois. Mais ce sera pas une occupation de tout repos. Attendez-vous à avoir du monde à vos trousses. Les Jedis pourront grimper dans la hiérarchie et devenir Chevaliers Jedis ou Maîtres Jedis. Le poste de Lord Sith ne sera, par contre, pas à pourvoir. Seuls deux Lords Siths peuvent coexister dans la galaxie au même instant, nous dit la bible Star Wars. Or l'Empereur et Darth Vader sont déjà sur le coup (joués respectivement par Willie et Ramon, du Massachusetts, admins deuxième dan chez Verant).
Les Jedis pourront fabriquer leur propre sabre-laser. Et ce sera mieux pour eux, un Jedi se battant mieux avec son arme personnelle. Ils auront aussi des compétences particulières à bichonner, comme Réflexion, pour bloquer et renvoyer les tirs laser de l'adversaire. Oui, il y aura plusieurs couleurs de sabre et un adaptateur secteur (les piles ne sont pas fournies dans la boîte, ahem, désolé).



EN VRAC

Les fonctionnalités alléchantes prévues pour SWG sont décidément fort nombreuses. Pour être complètement exhaustif, il faudrait dire un mot sur le système de Player Killer (PK). Il y aura du PK dans Star Wars Galaxies, mais pas partout. Comme dans Anarchy Online, il y aura des zones où les joueurs pourront s'étriper dans la joie et la bonne humeur. Ce qui n'empêchera pas les victimes de reporter un crime, et, éventuellement, de mettre un contrat sur la tête du meurtrier. Dans les autres zones, seule la faune hostile pourra nous attaquer.
À l'image des MMORPG récents, la mort d'un joueur dans SWG ne devrait pas être trop pénalisante. Pas de mort permanente, évidemment. Et on pourra souscrire une assurance, pour se faire remplacer des objets perdus, si on a vraiment la flemme de partir à la pêche de son petit cadavre. Il y aura des véhicules, que l'on pourra piloter. Il y aura des magasins dans lesquels on pourra placer des vendeurs NPC pour écouler nos objets manufacturés. Il serait même possible de contrôler un territoire sur la carte en plaçant des systèmes de défense automatiques, des murs, des tourelles. Et de s'allier avec d'autres joueurs pour le défendre.
Bref, vous l'avez compris, SWG n'est pas seulement très beau et plein de Star Wars ras la gueule. Il est aussi bien fichu. Les mécanismes de jeu conçus par SoE et Lucas laissent présager du meilleur. Rendez-vous pour la bêta.
IanSolo





Le jeu complet

EARTH 2150

THE MOON PROJECT

en version DVD

L'un des meilleurs jeux de stratégie temps réel en 3D*



4,7 Go

DE DONNÉES POUR VOTRE PC

EXCLUSIF

ARX FATALIS

DÉMO JOUABLE

SPÉCIAL MODS

Max Payne
Unreal Tournament
Quake III Arena
Half-Life...

Des démos de jeux, des mises à jour, les derniers drivers pour votre carte vidéo, les principales cartes 3D du marché, des centaines de fonds d'écran, des utilitaires pour le son, l'image, la bureautique, la maintenance, Internet...







* Configuration recommandée : Pentium III, 450 MHz, 64 Mo de RAM, DirectX 7, Windows 9X/Me/2000/XP. Lecteur de DVD-Rom et carte 3D obligatoires.

En vente chez votre marchand de journaux

Avec beaucoup de justesse, le communiqué de presse, qu'on a reçu lors de notre visite dans les locaux de 4x Studio, s'ouvrait sur la définition d'uchronie. « Uchronie, n.f. : utopie appliquée à l'histoire ; l'histoire refaite logiquement telle qu'elle aurait pu être.../... ». La définition sort tout droit d'un dictionnaire Larousse Illustré, édition de 1913. IronStorm, ça veut dire « Orage d'acier » : c'est aussi le titre d'un roman d'Ernst Jünger. Pour ceux qui ne le savent pas encore, ce roman nous plonge dans l'enfer de la guerre 14-18, celle avec des tranchées à perte de vue.



Vu à la troisième personne, le joueur pourra voir les armes qu'il transporte avec lui.

Une seule guerre mondiale et éternelle

Tout commence donc en 1914, avec la Première Guerre mondiale, sauf qu'ici, elle ne s'est jamais terminée. Pour être précis, et d'après l'idée originale du scénariste, Édouard Lussan (on lui doit notamment le scénario de Croisade chez Index +), ce conflit aurait carrément changé de visage. En effet, dans une histoire parallèle, la révolution russe aurait échoué, écrasée par le baron Ungern (personnage ayant réellement existé) qui aurait tenté de prendre le pouvoir en Sibérie afin d'y créer un nouvel empire mongol. Cet empire aurait donc réussi à stopper la révolution bolchevique, et, en même temps, faire taire l'armée allemande. Dans IronStorm, l'objectif principal du Baron Ungern est de dominer le monde. Son influence s'étend de la Sibérie à l'Europe de l'Est et s'arrête sur une ligne de front reprenant avec exactitude les frontières du rideau de fer, séparant le monde en deux comme la guerre froide l'a connu. Le truc, c'est qu'ici, la guerre n'est pas froide, mais plutôt chaude.

IronStorm :







On pourra grimper dans les tanks et dialoguer avec ses ennemis.

Le rideau de feu

L'action commence en 1964, dans l'âge mûr de cette Première Guerre mondiale qui n'a jamais cessé. L'empire d'Ungern continue de se péter les dents sur la résistance des forces alliées occidentales pendant que ces dernières, dans le même temps, envoient toute la jeunesse se faire faucher façon « Chemin des Dames » contre les nids de mitrailleuses du Baron Fou. La guerre est un business qui dure donc depuis une cinquantaine d'années, et la recherche de la rentabilité est devenue telle, face aux progrès technologiques qu'une guerre éternelle engendre, que le conflit vient à se faire coter en bourse dans le bloc occidental. Certes, cela ressemble de loin à la guerre des tranchées telle que l'ont connue les jeunes gens de 14, mais quand on y regarde de plus près, les moyens déployés sont finalement plus proches de ceux du Viêt-Nam. Fini le gaz moutarde et le fusil Lebel ; vive l'Agent Orange et la visée laser sur le fusil d'assaut dernier cri.

Soldat Weazel

Weazel, comme Weasel... Belette en Anglais. Ce surnom était donné, dans les forces américaines, aux unités devant opérer derrière les lignes ennemies. Pour la circonstance, Weazel est le nom de l'officier que l'on joue et,



l'histoire parallèle

Cette histoire est vraie, puisque je l'ai inventée »... Ça, c'est du Boris Vian, et jamais une phrase de la sorte n'a aussi bien habillé un jeu.

par Pete Boule

Genre : Action/Shoot **Éditeur** : Wanadoo Édition **Développeur** : 4x Studio **Sortie prévue** : Septembre 2002

évidemment, il a pour mission d'opérer derrière les lignes ennemies, en plein empire Ungern. Notre homme est un clone de James Coburn, dans les « Croix de Fer » de Peckinpah. Il fait partie de ce genre de soldats qu'on envoie chez les ennemis avec un fusil longue portée et qui doivent s'adapter autant que faire se peut au terrain, tout en restant le plus discret possible. Il a pour mission d'aller bousiller une usine d'armement appartenant à Ungern en essayant de revenir chez lui en un seul morceau. Le problème, c'est qu'en cours de route, il rencontre suffisamment d'incidents de parcours pour que ces derniers transforment sa mission principale en objectif secondaire. Son destin ne sera plus seulement lié à la destruction de l'usine, mais aussi à l'existence même de cette guerre, voire de celle de Ungern lui-même.

Action Joe

Notre homme se gère donc comme à peu près tout ce qu'on a pu voir sur un bon nombre de jeux de shoot. Il ne faudra pas s'attendre à un jeu de simulation du type « une balle, un mort », mais à quelque chose de plus fun, et donc de plus fantaisiste, tant en performances physiques qu'en résistance aux dégâts et à la douleur. Cependant, pour ceux qui pensent avoir affaire à un héros du genre de ceux que l'on voit dans Serious Sam, ou encore Quake 3, il faut quand même les avertir que Weazel, le héros de IronStorm, n'est pas non plus un surhomme. La gestion physique du personnage ressemble plus à celle qu'on a pu voir dans des No One Lives Forever et autres Half Life. L'originalité du jeu veut que nous soyons capables de jouer indifféremment du mod première et troisième personne. On peut donc s'amuser à passer d'un point de vue à l'autre, sans souffrir d'un quelconque ralentissement dans le gameplay. Weazel est aussi capable de faire pas mal de trucs différents. Certes, comme dans un grand nombre de shoots, il peut courir, marcher, avancer en crabe, ou même s'accroupir. Mais en plus de ça, il a la possibilité de ramper, et il ne peut pas se servir d'une arme lorsqu'il emprunte une échelle pour escalader une paroi. Pour le moment, on ne sait pas si notre héros a la possibilité de regarder dans les coins, mais rien n'empêche de l'espérer. En matière de méticulosité dans le détail, on ne peut pas se trimballer avec trois tonnes de matériel et d'armes sur les épaules, et certains passages du jeu nous obligent à faire des choix drastiques dans les différentes armes que l'on transporte. Techniquement, 4x Studio nous promet une trentaine d'armes différentes, tank lourd et mines comprises. En plus de ça, et à l'instar de No One Lives Forever, on devrait avoir une grande variété de munitions pour tous les calibres dont on pourra se servir. Ça va de la balle incendiaire à la perce-blindage, avec toute une tripotée d'explosifs et de grenades différentes, et encore plus de variétés en matière de gaz de combat. Là-dessus, il y a l'embarras du choix. Le fin du fin réside dans l'apparence du personnage : en effet, elle change selon l'équipement transporté. Fini les fameuses poches invisibles dans lesquelles le joueur pouvait absolument tout transporter, même les bazookas ! En soi, ce souci du détail, aussi futile soit-il, en dit long sur le soin que l'équipe de 4x Studio apporte à IronStorm.

Histoire d'être un peu plus dans le bain, on pourra consulter les flashs télévisés de l'époque... Quelques grands moments de propagande en perspective !





Figures imposées

Toujours par souci de crédibilité, l'univers ambiant a été extrêmement travaillé par une foule de designers, Ian Bitler en tête, dont on avait déjà pu voir les créations dans Nomad's Soul. Il ne faut pas oublier un instant que tout shoot qu'il soit, IronStorm cherche à respecter le cadre historique qu'il souhaite véhiculer. Si on devait faire un comparatif dans le jeu vidéo, ce niveau du souci du détail dans un background appartenant à une uchronie est proche de celui d'un Fallout. La guerre étant ce qu'elle est, et partant du principe qu'elle est de position et de tranchées, les designers ont juste eu besoin de deux choses : extrapoler la Première Guerre mondiale (avec son principe de tranchées et d'assauts répétés), et faire en sorte de donner un côté « Guerre éternelle façon Viêt-nam » à l'ensemble. De fait, un grand

Mode Guerrière

Il a bien fallu se pencher sur le design qui aurait pu être celui des armées de cette époque imaginaire. Ian Bitler s'est donc inspiré de pas mal de costumes de la Première Guerre mondiale et a juste adapté les accessoires en les modernisant considérablement.

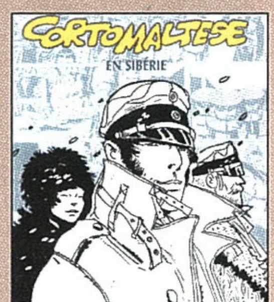






nombre de niveaux sont caractérisés soit par un parcours du combattant au milieu des tranchées interminables, mais ultra-modernes, soit par un décorum constitué d'une foule de villes et de villages dévastés. De même, le design des unités et des équipements en place a été développé afin de donner une patine de rouille et de merde sur tout ce qui traîne. À l'instar des soldats américains envoyés au Viêt-Nam, de nombreuses unités se retrouveront ainsi équipées d'un matériel ultra-moderne dont elles ne savent pas se servir, ou encore qui brille par son inutilité sur le terrain. Certes, le héros qu'on incarne ne souffre pas de ces dysfonctionnements, lois du gameplay dans un shoot obligent, mais les tirs fratricides, les unités perdues, ou encore, la présence d'hommes équipés des armes des ennemis seront des exemples fréquents de ce vaste bordel. Il va sans dire qu'en matière de design, la reproduction du champ de bataille nous fournit sa dose de fumées, d'explosions isolées, et autres scriptes modifiant quelque peu le décor, et au passage, les missions qu'on se tape.

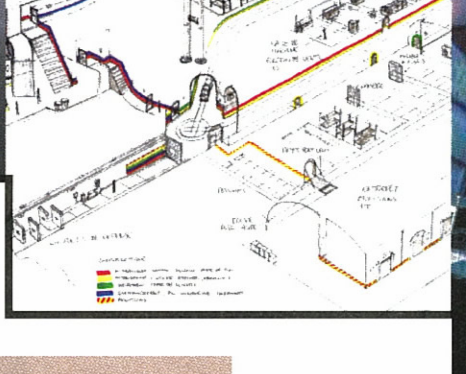
Le Destin du Baron Ungem



Roman von Ungern-Sternberg a vraiment existé, et dire de lui qu'il a eu un destin hors du commun tient du doux euphémisme. Né le 29 décembre 1885 en Autriche, il entame très tôt une carrière militaire. Dégoûté par la « décadence » de la société occidentale et par la destruction et l'anarchie qu'il voyait dans la révolution russe, il se lance dans la construction d'un vaste empire mongol, empire s'étendant des plaines de Mongolie jusqu'en Extrême-Orient. Malgré quelques victoires militaires contre l'armée bolchevique, son mouvement contre-révolutionnaire meurt peu de temps avant lui, en 1921, suite à une série de trahisons de la part de ses alliés et de ses proches. Il sera fusillé entre le 17 et le 21 septembre 1921 (résistant le gars ! ndrc). De lui, on retient ces quelques mots : « Nous voulons protéger l'évolution et lutter contre la révolution car je suis certain que l'évolution conduit à la divinité, et que la révolution ne mène qu'à la bestialité ». Je ne saurais trop vous conseiller la lecture de Corto Maltese en Sibérie, album d'Hugo Pratt qui date de 1974, réédité avec un aperçu historique du baron Ungern dans les premières pages de l'ouvrage. C'est chez Casterman, pour à peine plus de 20 euros.



Les tranchées ont été revues et corrigées façon ligne Maginot.

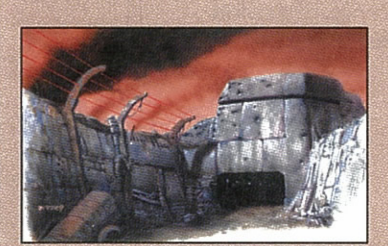




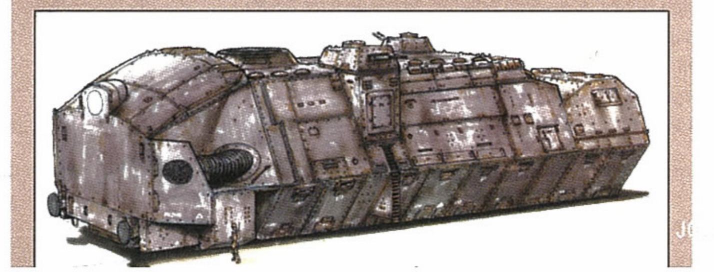
Il faudra entrer là-dedans et bousiller tout ce qui s'y trouve.

Unité de lieu

Il a fallu aussi adapter. En imaginant 50 ans de guerre sur le même terrain, il fallait imaginer ce que les unités de lieu auraient pu devenir, et quels auraient été les principaux principes de défense. Il a même fallu moderniser les bunkers !







L'art et la manière

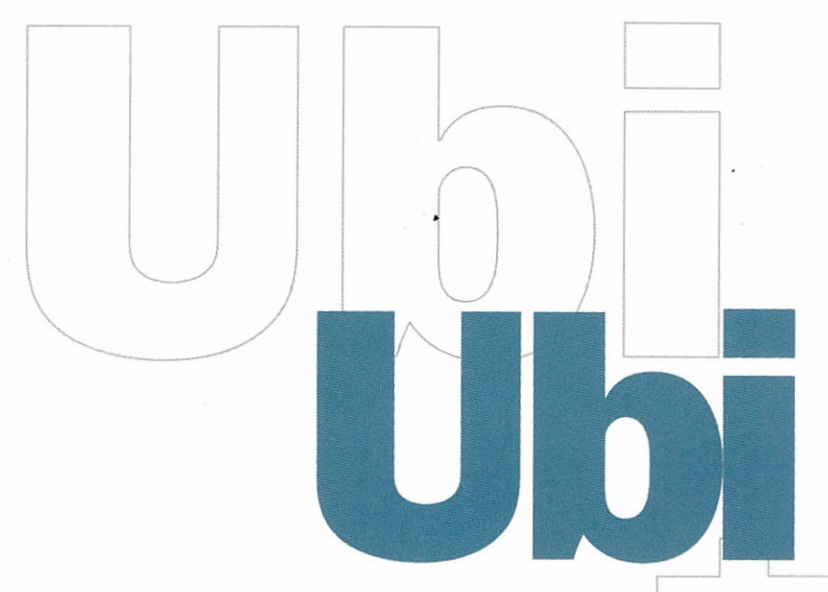
Techniquement, la version qui tourne déjà dans les bureaux de 4x Studio est plutôt aboutie. Certes, un bon nombre d'effets ne sont pas encore implémentés, mais pour ce qu'on a pu en voir, cela n'empêche pas d'avoir une idée sur le gameplay de l'ensemble. Comme dit plus haut, on peut donc jouer à la première comme à la troisième personne, ce qui nous ouvre autant de phases d'action, que de phases dites de discrétion, voire de plates-formes façon Tomb Raider ou encore Die by the Sword. Le moteur permet pas mal de choses intéressantes. Par exemple, les balles et projectiles ont leurs propres propriétés par rapport aux matériaux qu'ils rencontrent : cette fois-ci, ce n'est plus la peine de se planquer derrière une porte ! De même, selon les impacts, toute une pléthore de sons différents a été trouvée afin de balancer une très forte ambiance sonore, tiraillée entre le bruit des pruneaux qu'on envoie et qu'on reçoit. Ce détail inhérent au son est d'autant plus important. La réaction des ennemis face au joueur étant gérée selon leur champ de détection visuel et auditif, ce dernier peut très bien être couvert par les bruits parasites de la bataille elle-même. Ce détail est assez significatif du soin apporté à la restitution d'un champ de bataille. Le jeu devrait bien sûr être jouable en réseau, à raison de 16 joueurs par partie. On ne sait pas encore quels genres sont prévus, mais le fait est que son ambiance et ses potentialités en matière de gameplay permettent d'ouvrir pas mal de possibilités. On attend de voir la version test pour nous prononcer sur la qualité de la mise en œuvre de toutes les trouvailles ludiques d'IronStorm, mais on peut déjà affirmer que tous les efforts déployés pour la création de ce jeu seront bénéfiques pour tout autre shoot. Presque un exemple à suivre...

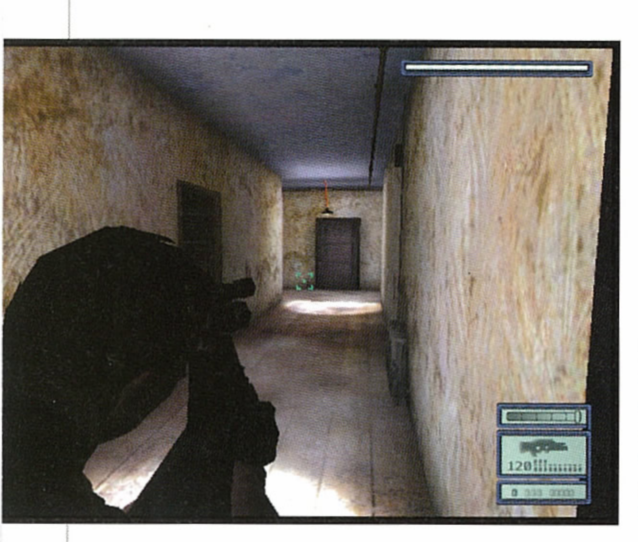


Ubi Soft

Vous nous connaissez, on n'a pas l'habitude de balancer gratis (hin, hin), mais là, il faut que le monde sache. Je vous passe les détails de l'affaire, remplie de petits faits énervants, mais stewards et hôtesses d'Air Canada gagneraient à faire un stage de relation clientèle dans d'autres compagnies. Heureusement, ces gens ne sont que l'exception qui confirme la règle, car pour le reste, la délégation française de cet « European press tour » a été reçue comme une reine par nos cousins québécois. Le but de ce voyage était, outre prendre du bon temps aux frais de Rayman, de découvrir trois des prochaines grosses productions de l'éditeur français. Nous avons donc assisté à la présentation de deux nouveaux « Tom Clancy », ainsi que de XIII, le premier First Person Shooter d'Ubi réalisé à 100 % en interne. Cinq jours de travail acharné (ndlr : pour faire un FPS ?), comme vous pouvez l'imaginer, ponctués de conférences très éprouvantes (open bar, buffet à volonté, jolies attachées de presse partout...), d'une visite à la police d'élite de Montréal (le GIGN local, où nous avons effectué quelques séances de tirs au fusil d'assaut), ou encore d'activités en plein air à mi-chemin entre le jeu de rôle et le Paint-ball (l'équipe française a brillamment sauvé le monde en récupérant la mallette détenant les codes nucléaires présidentiels, puis en faisant sauter un repère de terroristes chapardeurs lors de l'attaque finale). Vous voyez, testeur, ce n'est quand même pas facile tous les jours. Jetons maintenant un œil sur les jeux qui ont motivé ce dur labeur, même si nous







Voici la vue intermédiaire, à mi-chemin entre la troisième personne et le subjectif, utilisée lorsque vous souhaitez tirer.



n'avons pu obtenir toutes les informations que nous aurions souhaitées. La plupart des détails sont effectivement réservés à l'E3 prochain, ainsi qu'à la presse américaine qui a négocié certaines exclusivités. Le lecteur européen y aura perdu quelques infos au passage et c'est énervant.

Echelon

Commençons par le jeu qui a le plus fortement impressionné son auditoire, à savoir Echelon. Notez qu'il n'a aucun rapport avec le shoot spatial développé par les Russes de MADia, afin de ne pas vous embrouiller les méninges. Pour la petite histoire, le jeu devait initialement s'appeler Third Echelon, en rapport avec le système de surveillance des communications



Quand on vous propose de partir quelques jours au Québec afin de rendre visite à Ubi Soft Montréal, deux options s'offrent à vous : soit vous refusez en ergotant que vous partez déjà à Papeete pour voir une

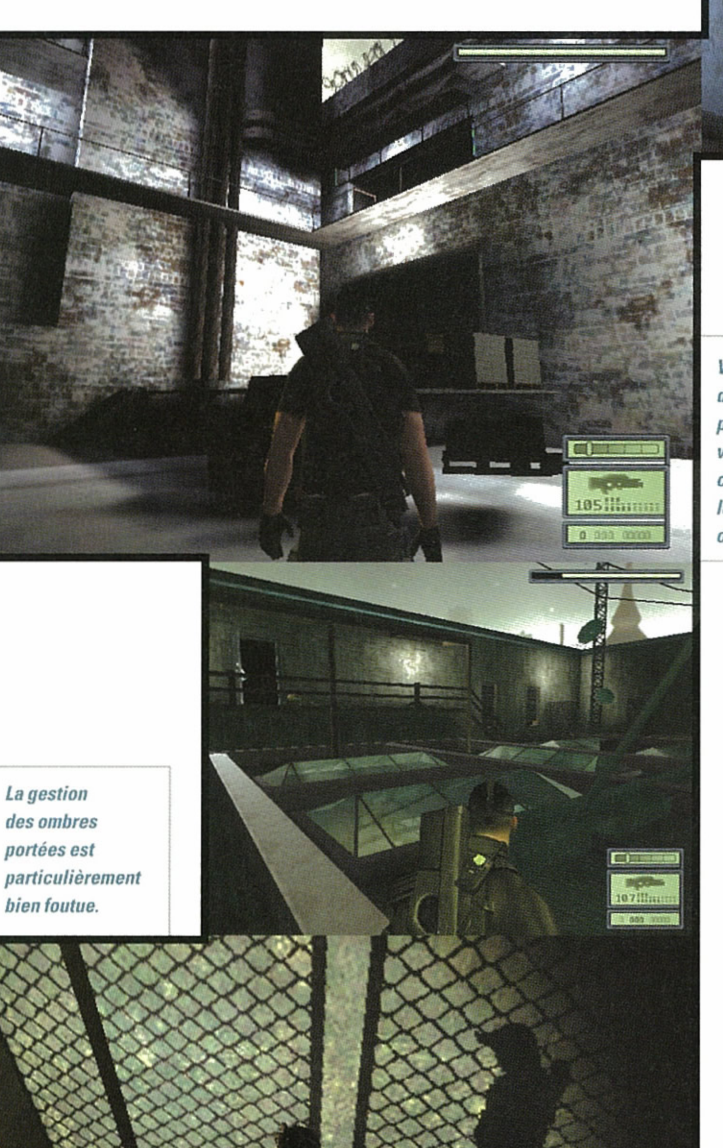
Soft

prometteuse simu de curling, soit vous enfilez votre caleçon en poils de caribou, prêt à relever le défi d'un voyage sur Air Canada. C'est vrai que ça tient chaud, le caribou, mais nom de nom, qu'est-ce que ça gratte...

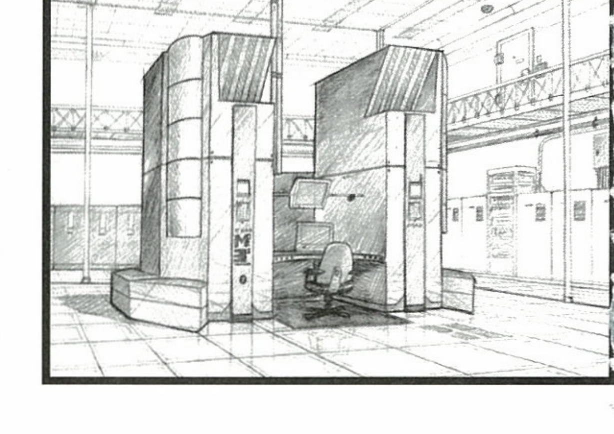
par Fishbone

Genre : Stratégie **Éditeur** : Ubi Soft **Développeur** : Ubi Soft / Red Storm **Sortie prévue** : Dernier trimestre 2002

de la National Security Agency américaine. Mais il se trouve que les « autorités compétentes », consultées pendant le développement du jeu, ont demandé à RedStorm de changer de titre. Celui-ci correspond effectivement au nom de code utilisé en interne pour qualifier le retour à des techniques de renseignement plus traditionnelles, à savoir glaner l'information directement là où elle se trouve. C'est tout du moins l'explication qui nous a été avancée, et n'ayant pas eu le temps d'appeler nos nombreux contacts à la NSA, on tiendra cette anecdote pour acquise. Vous incarnez donc un certain Sam Fisher, agent spécial au brillant passé militaire, qui devra réaliser diverses missions très risquées. À mi-chemin entre un Metal Gear Solid 2 et un Thief, le gameplay repose sur un savant mélange d'infiltration et d'action pure. C'est ainsi que l'on retrouve diverses caractéristiques propres aux deux jeux pré-cités, dont les développeurs d'Echelon annoncent sans faux-semblants qu'ils sont à la source de leur inspiration. On parlera ainsi de la gestion de l'ombre et de la lumière, un indicateur vous précisant si vous êtes exposé ou non au regard ennemi. Le bruit de vos déplacements est en outre influencé par la matière sur laquelle vous évoluez, vous obligeant à ne pas gambader comme un dératé lorsque



Vous disposez de nombreuses possibilités pour vous déplacer, comme grimper le long des tuyaux ou des grillages.



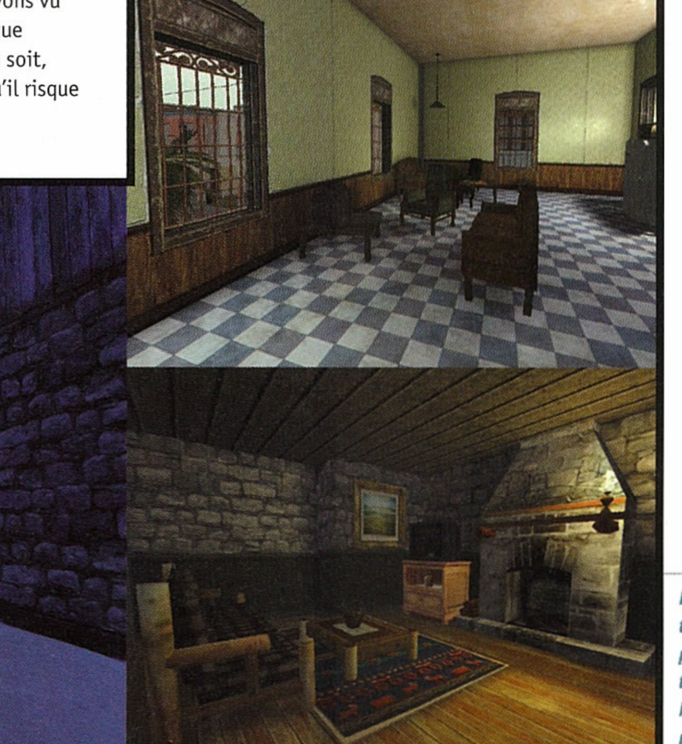
La gestion des ombres portées est particulièrement bien foutue.

la discrétion est de rigueur. On retrouve également les prises d'otages chères à Metal Gear Solid 2, lorsque vous braquez un ennemi en le tenant par l'arrière. Il est alors possible de s'en servir comme d'un bouclier humain pendant que vous tirez sur ses comparses, ou de lui faire exécuter certaines actions précises sous la menace de votre arme (comme débloquer un système de sécurité par exemple). Dans la foulée, si vous en avez le temps, cacher les corps ne sera pas du luxe pour une progression plus tranquille.

Un mix entre Thief et MGS2

Les possibilités de déplacement sont très nombreuses, car Sam n'est pas du genre à refuser les galipettes : donnez-lui un tuyau, un grillage, ou encore un filin, et vous le verrez grimper, escalader et même faire du rappel si le besoin s'en fait sentir. La panoplie des mouvements disponibles est vaste, fait d'autant plus louable qu'ils ne doivent rien à la Motion Capture. Tout a été réalisé à la main, ce qui d'après les dires des développeurs offre une meilleure fluidité lors des transitions entre les diverses positions. Et ma foi, pour ce qu'on en a vu, ils semblent dire vrai, les bougres. Pour finir sur ce point, on parlera de ce mouvement spécial fort original, qui consiste à faire le grand écart entre deux parois d'un couloir, en hauteur, et de tenir par la seule force des jambes. Idéal pour se planquer pendant que les sentinelles passent en dessous, sans se douter de votre présence. Au pire, il sera toujours possible de tirer, même dans cette

position inconfortable. À ce propos, alors que les déplacements se font à la troisième personne, la vue change dès que vous décidez de faire feu. Plusieurs vues sont alors disponibles, allant de la classique subjective à une autre moins répandue, à mi-chemin entre les deux positions de caméra. De nombreux gadgets seront là pour vous aider dans votre tâche, comme les lunettes thermiques qui permettent de déceler la présence d'ennemis à travers les murs. Reste à voir si cela ne rendra pas le jeu trop facile. On appréciera également l'utilisation d'un câble optique, suffisamment petit pour passer sous une porte et transmettre une image de ce qui se trouve derrière. Les armes sont, bien entendu, réalistes, mais leur quantité et qualité ne sont pour le moment pas précisées. Pour tout vous dire, la présentation était fortement axée sur l'impressionnante puissance du moteur 3D d'Unreal 2, dont le nom officiel est temporairement le « Next-Generation Unreal Engine». Qu'il s'agisse de la gestion de la lumière, des réflexions, des ombres portées ou bien des divers effets spéciaux (particules, vision nocturne ou thermique, gaz, etc.), autant vous dire que nous avons affaire à du très haut de gamme. Dites-vous bien que les photos ne rendent pas du tout hommage à ce que nous avons vu tourner, réellement bluffant. En contrepartie, il y a fort à parier que les possesseurs de machines modestes vont souffrir. Quoi qu'il en soit, Echelon est un jeu à surveiller de près, de très près même, puisqu'il risque fort de se révéler comme un des gros titres de cette fin d'année.



Des textures toujours aussi photo-réalistes, totalement dans l'esprit des précédents Rainbow Six.

Tom Clancy's Rainbow Six : Raven Shield

Voici celui que l'on peut considérer comme le « vrai » Rainbow Six 3, puisqu'à l'inverse d'Echelon, basé sur le jeu en solo, le gameplay de Raven Shield est de nouveau axé sur la gestion d'un commando. La présentation s'est effectuée en compagnie d'un certain Mike Grasso, consultant militaire aux brillants états de service (décoré par Bill Clinton en personne, voui madame) et qui se la raconte à mort. Mike travaille également pour le cinéma (il a chorégraphié les scènes d'action de nombreux films comme The Rock, Eraser, L.A. Heat, etc.), ce qui explique peut-être son penchant pour la frime. Nous avons d'ailleurs eu droit à une anecdote bien préparée, dans laquelle le monsieur nous informait que Sean Connery en personne l'avait appelé chez lui. Sa femme ne s'en est toujours pas remise, à ce qu'il parait. Ah ah, ça c'est de l'info, hein ? Non ? Ah ben nous aussi, on s'en fout pas mal, en fait. Bref, tout ça pour vous dire que Mike nous a bien expliqué en long et



en large à quel point Raven Shield s'annonçait fantastique. Après tout, il a collaboré avec succès aux précédentes productions Redstorm, il faut l'avouer. Le problème, c'est que les informations ont été rares sur Raven Shield, et surtout en ce qui concerne les réelles innovations. Car excepté deux ou trois choses qui nous ont été expliquées à maintes reprises (normal, il fallait faire durer la présentation un minimum de temps...), Raven Shield ressemble pour le moment beaucoup à ses pairs. Commençons par une déclaration d'intention concernant la planification des missions. Redstorm s'est en effet aperçu que peu de joueurs se tapaient la corvée de la séance de préparation (consistant à définir les routes empruntées par vos escouades pour l'assaut). Un nouveau système de planification, plus ergonomique, plus simple, et donc plus convivial, devrait ainsi voir le jour. On restera dans l'expectative quant à ce point, puisque nous n'avons rien vu de ce nouveau système.

Des nouveautés qui se font désirer

Ce que nous avons par contre constaté, c'est que les mouvements des soldats ont été améliorés. On citera comme exemple la possibilité de se pencher de façon progressive, afin d'observer ce qui se trouve derrière un angle de mur sans attirer l'attention. Autre nouveauté, la possibilité d'ouvrir les portes, là encore de façon progressive, ce qui permet d'examiner une pièce par son l'entrebâillement, toujours pour préserver la discrétion. Le moteur 3D est également le « Next-Generation Unreal Engine », mais il faut bien avouer que le rendu est moins impressionnant que celui d'Echelon. D'ailleurs, les deux équipes de développement (les deux jeux sont réalisés en interne par Ubi, avec cependant l'apport des conseils avisés de Redstorm) ne se gênent pas pour regarder d'un œil curieux, quelquefois moqueur, ce que chacun a réussi à faire ou pas. En ce qui concerne les missions, elles seront au nombre d'une quinzaine, réparties dans des environnements du monde entier. Je sais, vous voudriez en savoir plus, mais comme on vous le précisait, les informations ont été délivrées au compte gouttes. Il faudra donc attendre l'E3 pour satisfaire votre curiosité. Sortie prévue en décembre 2002.



Les fans du comics retrouveront des lieux connus, bien que l'histoire du jeu différera de l'originale.



XIII

XIII est certainement le projet le moins avancé des trois, et d'après nos sources, c'est presque un miracle que nous ayons pu assister au rapide survol d'un niveau. Il faut préciser que tous les effets spéciaux n'étaient pas implémentés (comme la gestion de la lumière). C'est pourquoi nous n'aborderons pas ici l'aspect technique du jeu, car il est vrai qu'il reste encore beaucoup de travail aux programmeurs. Pour ceux qui ne connaissent pas de quoi qu'on cause là, XIII est l'adaptation d'une BD à succès réalisée par Vance (le dessinateur) et Van Hamme (le scénariste). Il s'agit d'un polar-thriller qui a pour héros un homme totalement amnésique car blessé par une balle à la tempe gauche. Seul indice pour remonter son passé, le chiffre XIII tatoué sur sa clavicule gauche, ainsi qu'une clef ouvrant manifestement un coffre de banque. Voici comment débute le premier volume de la série, et c'est de la même façon que débutera le jeu. Toutefois, bien que le scénario soit un condensé des cinq premiers volumes, l'histoire a été modifiée pour offrir quelques surprises aux fans de XIII. D'ailleurs, Van Hamme a activement participé à l'écriture du récit, ce qui est un gage de respect de l'univers de la BD. Le jeu est annoncé comme un mélange d'action et d'infiltration, normal, c'est la mode du moment, entrecoupé de scènes de flash-back interactives. Là, c'est plus original. Je vous rappelle que le héros est amnésique, mais la rencontre de certaines personnes



Upgradez votre collection



Commandez les reliures !



126 Tests : Desperados, Fallout Tactics, Tropico, Tribes 2, The Settlers 4, 767 Pilot in Command, Les Sim's Surprise-partie, Summoner
Sur le CD : Arcanum, Settlers 4, Operation Flashpoint, Clive Barker's Undying, Gore - **Soluce :** Deep Space Nine
Aides de jeu : Desperados 1re partie, F1 Racing Champinship : Le Grand prix d'Imola, le Grand prix de Barcelone; le Grand prix d'A1 Ring

127 Tests : Conflict Zone, Independence War 2 : The Edge of Chaos, Eurofighter Typhoon, Battle for Nabooo, Empereur : La Bataille pour Dune, Z : Steel Soldiers
Sur le CD : Cycling Manager Demo, Star Trek Away Team, Nascar 4, Roland Garros 2001, Summoner, Merchant Prince II
Aides de jeu : Desperados 2e partie, F1 Racing Champinship : Le Grand Prix de Monaco

128 Tests : Airport 2000, Alone in the Dark 4, Anachronox, Cycling Manager, Data Sudden Strike, Dragon Riders, Europa Universalis
Sur le CD : I-War 2 : Edge of Chaos, Echelon, Z : Steel Soldiers, Creature Docking Station, Gangster 2
Aides de jeu : Fallout Tactics, Réglages F1 Racing Championship : Grand Prix de Montréal, de Nürburgring, de Magny-Cours, de Silverstone, d'Hockenheim et de Budapest

129 Tests : Arcanum, Max Payne, Throne of Ball, Add-on Diablo II, Echelon, Train Simulator, Fly! 2, Mech Commander 2, Myst III
Sur le CD : Throne of Darkness, IL2, Anachronox, Alone in the Dark 4, Startopia, Mech Commander 2
Aides de jeu : Alone in the Dark 4, Réglages F1 Racing Championship Le Grand Prix de SPA, Le Grand Prix de Monza

130 Tests : Throne of Darkness, Red Faction, Codename Outbreak, Project Eden, Spider-Man, Atlantis III, Evil Twin : The Cyprien's Chronicle, Ultima Online : Third Dawn
Sur le CD : Spider-Man, Rally Championship 2002, Stronghold, Evil Twin, Aliens vs Predator 2, Project Eden
Soluces de jeu : Max Payne, Myst III, **Aides de jeu :** F1 Racing Championship : le Grand Prix de Suzuka

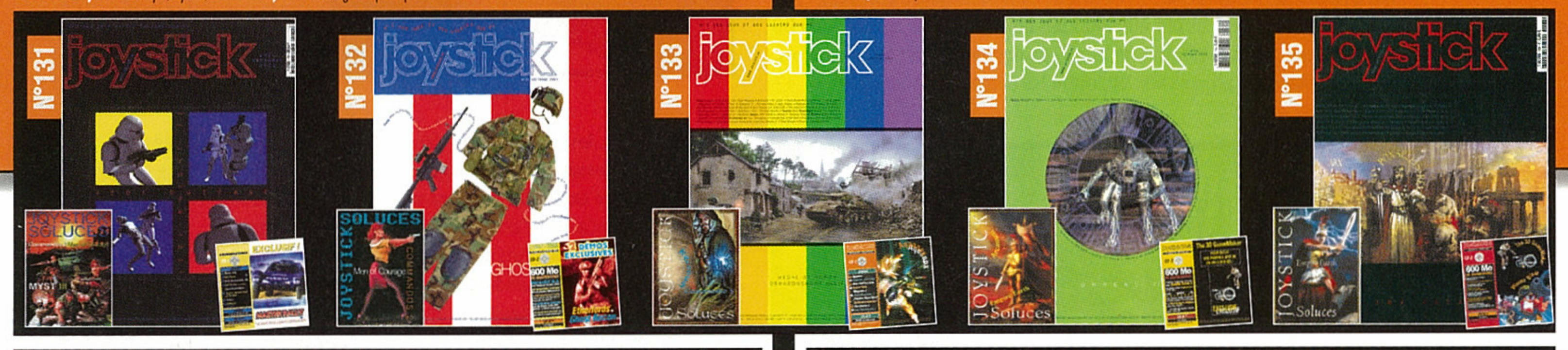
131 Tests : Commandos 2 : Men of Courage, Tennis Masters Series, Kohan : Immortal Sovereigns, Le Maître de l'Atlantide : Poséidon, Stronghold, Conquest : Frontier Wars
Sur le CD : Master Rallye, Max Payne, Red Faction : Final Demo, Super Bust A Move, Swat 3 The Game of the Year, Tribes 2, Xplane 6.04
Soluces de jeu : Commandos 2 : Men of Courage, Myst III

132 Tests : Aliens versus Predator 2, Battle Realms, Flight Simulator 2002, IL-2 Sturmovik, Myth III : The Wolf Age, Dune, Star Wars : Galactic Battlegrounds, Fifa 2002
Sur le CD : Tom Clancy's Ghost Recon, Etherlords, Fifa 2002, Rogue Spear : Black Thorn, Deadly Dozen, Rally Championship 2002, Star Wars Battleground
Soluces de jeu : Throne of Ball **Aides de jeu :** Battle Realms

133 Tests : Return to Castle Wolfenstein, Asheron's Call : Dark Majesty, Rally Trophy, F1 2001 (V 1.0.7.4), The Nations, Pool of Radiance : Ruins of Myth Drannor
Sur le CD : Aquanox, Art of War, Empire Earth, Megarace 3, Star Trek Armada II, Sim Golf, Soul Reaver 2, Duel Field, Pool of Radiance
Soluces de jeu : Commandos 2 **Aides de jeu :** Arcanum

134 Tests : Medal of Honor, Steel Beasts, Disciples : Sacred Lands, EverQuest : The Shadows of Lucin, Tropico : Paradise Island, Car Tycoon, Sid Meier's Sim Golf,
Sur le CD : Comanche 4, Fairy Tale, Mech Warrior 4 : Black Knight, Medal of Honor, Operation Flashpoint, S.W.I.N.E, Trainz
Soluces de jeu : Empire Earth **Aides de jeu :** Arcanum

135 Tests : Capitalism II, Dark Age of Camelot, Command and Conquer Renegade, Star Wars Starfighter, Salt Lake 2002, Hundred Swords, Black & White,
Sur le CD : Salt Lake 2002, Serious Sam 2, Warlords Battlecry 2, Worms Blast
Aides de jeu : Empire Earth



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❏ Je commande le(s) numéro(s)

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits), soit un total de ....€

96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115
116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135

❏ Je commande les hors-série (frais de port gratuits)

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 16 + 1 jeu complet (Speed Buster)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 17 + 1 jeu complet (War Zone 2100)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

RANGEZ VOS MAGAZINES

❏ Je commande .... reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de ....€

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....€

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT



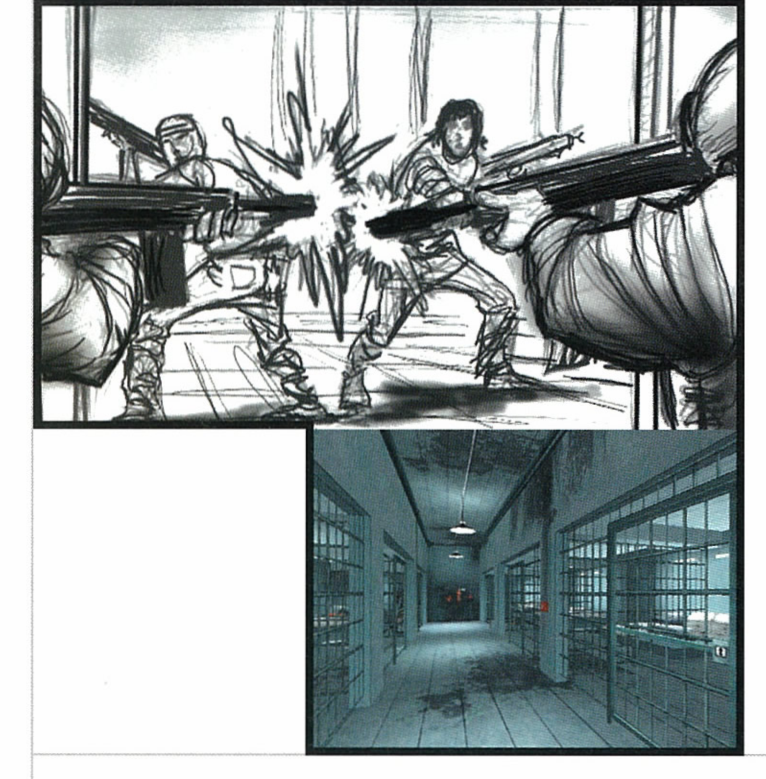
ou la visite de certains lieux débridera peu à peu sa mémoire par l'intermédiaire de ces flashs. Il faudra attendre encore avant de voir ce que cela donnera en termes de gameplay, car nous n'avons pas pu juger personnellement de cette intéressante spécificité.

Une licence au fort potentiel

Autre originalité de XIII, les personnages du jeu ont un rendu « dessin » (un peu comme Jet Set Radio sur PS2), de telle sorte qu'on a l'impression que les personnages de la BD ont été directement extirpés de leurs pages pour être intégrés dans le jeu. Cela donne un cachet fort plaisant à l'ensemble, même si les décors n'ont, quant à eux, pas reçu le même traitement. Ni photo-réalistes, ni « bédéisés », ils sont pour l'instant loin d'avoir un caractère esthétique aussi affirmé que les personnages originaux (tout du moins sur le niveau qui a servi à la présentation, en extérieur, sous la neige). D'après les développeurs, des essais ont été effectués pour obtenir le même rendu BD sur les décors, mais le résultat ne leur a pas donné satisfaction. Toutefois, quelques éléments propres aux BD, outre les personnages, ont été intégrés dans le design du jeu. On citera par exemple les onomatopées qui s'affichent au-dessus des personnages, ou des actions, sous forme de bulle. Par exemple, une explosion affichera un gros « Boum » à l'écran, qui se déplacera en correspondance avec l'effet de souffle induit (euh, c'est cool, pas de besoin de carte son, ndrc). Une fois de plus, on nous promet de grosses surprises quant au gameplay, mais en attendant de nouvelles révélations, XIII reste à l'heure actuelle un shoot assez classique. Ah si, il y a tout de même cette histoire des sens (les cinq) qui permettront au héros d'être à l'affût de tout ce qui se trame autour de lui. À voir comment cela se concrétisera en cours de partie. Enfin, une certaine Jones (que les amateurs de la série connaissent bien) vous assistera à l'occasion pour passer certains passages difficiles. Terminons en précisant que XIII utilise le moteur d'Unreal Warfare, ce qui devrait permettre aux joueurs laborieux de développer facilement leurs propres maps (grâce à un outil aujourd'hui bien maîtrisé par la communauté, à savoir UnrealED). Sortie prévue début 2003, un jeudi si tout se passe bien.



Le rendu des personnages sera une des grosses particularités de XIII.



Ze Cloncusion

Voilà, ici se termine notre escapade au Québec, et il est maintenant temps de retourner de par nos contrées. Mais quelque chose me dit que nous referons un tour chez Ubi Soft Montréal d'ici quelque temps, puisque de nombreux autres projets encore secrets sont actuellement en préparation dans ces lieux. Une vingtaine, parait-il.... Tarbernac, vivement l'année prochaine !



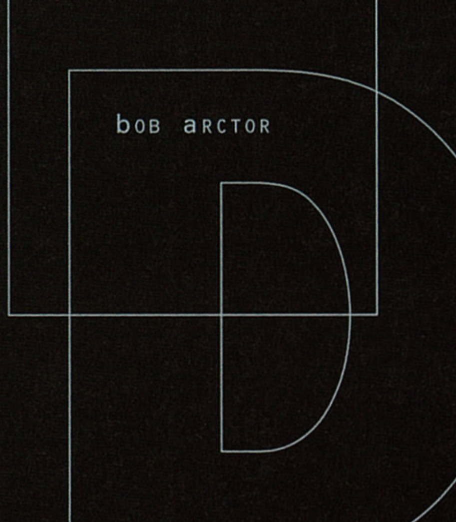
Ce déhanchement, cette coupe de cheveux à la garçonne. Cette fille aura du succès au prochain bal des pompiers.





L'un des katas secrets du karaté Shotokan : la baffe de feu.

BOB ARCTOR



Dungeon Siege

Après le coup de projo du mois dernier, voici la suite des trépidantes aventures de mon équipe de muletiers. Cette fois-ci, pas de doutes, techniquement, ça déchire.

En jouant pendant quelques heures de plus avec la nouvelle version que j'ai reçue pour ce bêta-test, j'ai surtout été frappé par tous les efforts que Chris Taylor a déployés pour éloigner le plus possible ce jeu des RPG. En effet, tout, des touches pour ramasser les objets à la mule chargée de jouer à la valise vivante, tout semble prévu pour oublier les poncifs du genre. Mais là où Taylor frappe un grand coup, c'est très certainement dans la customisation du personnage avec son système de répartition des points automatique dans les compétences de base. D'ailleurs, lorsque je parle de compétences de base, je sous-entends un peu qu'il y en a, alors qu'en fait non : Dungeon Siege ne fait ni la part belle aux skills (et pour cause, on n'en trouve aucune), ni même à la création de potions ou d'objets magiques qui faisaient tout l'intérêt de Diablo II pour ne pas le nommer. J'entends d'ici le « jeuderoleu » crier au sacrilège (ou à l'infamie, s'il est vraiment précieux) face à un Chris Taylor en frénésie innovatrice. Il ajoutera, outré, que Dungeon Siege s'est débarrassé des seuls trucs qui pouvaient en faire autre chose qu'un hack and slash et que même Diablo avait conservés. En cela, il n'aura pas tout à fait tort, mais visiblement, Chris n'en a pas grand-chose



MACHINE PC CD-ROM
GENRE HACK AND SLASH
ÉDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR GAS POWERED GAMES ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE MAI 2002

à foutre, en bon rebelle des sous-bois. Lui, il aime l'or. Lui, il aime pas se pencher pour ramasser des trucs. Lui, il aime pas passer son temps à répartir des points d'expérience et surtout, lui, il aime les animaux qui savent se rendre utiles en portant des trucs lourds, pas comme ces feignasses de chats.

LE BON chemin

Enlever la quasi-totalité du côté jeu de rôle permet de se concentrer sur la progression des personnages dans le monde qui les entoure. Ici, le joueur a de quoi faire. Comme dit précédemment, le Siege Engine, le moteur qui fait tourner le monde, est la réussite la plus évidente du jeu. Cela saute particulièrement à la gueule lorsqu'une heure après avoir commencé la balade, on s'aperçoit qu'on n'a subi aucun vilain chargement pendant le gymkhana champêtre. Dungeon Siege n'est pas tendre pour les explorateurs. En effet, dans les trois premières parties du jeu (en fait celles que j'ai parcourues), l'équipe n'a guère le choix : elle suit des routes et des terrains qu'entoure un réseau de collines, de ravins, de rivières ou de montagnes, autant d'obstacles infranchissables obligeant le joueur à rester collé sur le bon chemin et à ne pas se la jouer ranger de la terra incognita. Si c'est assez frustrant de prime abord, et qu'on reste un poil sur sa faim en s'apercevant qu'on ne peut pas traverser les forêts de long en large, on peut discerner, en faisant un peu gaffe, des dizaines d'endroits cachés par la végétation. La chose est d'autant plus difficile à voir que les quêtes de types « rapporter l'anneau magique du prêtre mort » ne sont pas le pain quotidien de l'emploi du temps du joueur. Alors, on joue au rat des tunnels, on s'aventure dans des recoins sombres où pullulent les monstres les plus dangereux, dans l'espoir de trouver tel ou tel artefact, pour ne ressortir avec, comme seule récompense, qu'une poignée de piécettes. Tout juste de quoi s'acheter un pagne propre. Heureusement ces grottes servent souvent à autre chose qu'à distribuer des fortunes aux capitalistes que nous sommes. Si la progression est souvent bloquée dans le monde du dessus, nombre de souterrains reliant les différentes parties de celui-ci permettent d'ouvrir de nouvelles routes en contournant un vilain éboulis infranchissable, ou un ravin, infranchissable lui aussi. En plus de tout cela, on s'aperçoit en jouant que cette linéarité à quelques avantages très sympas. En fait, tout est conçu pour nous éviter de revenir sur nos pas. Exemple : nos personnages meurent assez rarement pour deux raisons : tout d'abord parce que même réduits à zéro point de vie, ils s'évanouissent et peuvent être défendus par leurs compagnons, mais aussi parce qu'on peut redonner de la santé à tout le monde en appuyant sur une touche (afin de leur faire boire leur sirop contre la mort). De ce fait, on évite les pénibles retours vers la ville d'où l'on vient, en train de traîner comme des cons, les cadavres morts de nos potes morts. Alors peut-être que Chris Taylor a été éclaireur dans sa jeunesse, et peut-être qu'une tradition scoute interdit aux membres de son escouade de fouler le même chemin deux fois dans la même journée, mais en tout cas, j'apprécie l'esprit. Dernier détail quant aux quêtes secondaires : Chris nous a bien précisé







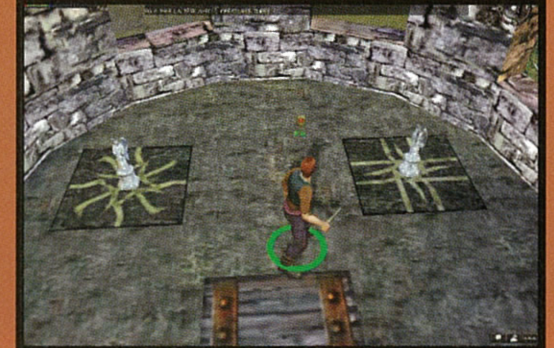




REPRIS SUR PRÉSENTATION DE LA FACTURE

Les obsessions freudiennes de Chris Taylor ont parfois du bon. Visiblement, il en avait marre de se faire rouler dans Diablo en revendant ses objets au marchand quatre fois moins cher que leur vraie valeur. Du coup, dans son jeu, dans son monde, plus question de se faire escroquer par de vulgaires commerçants : ces messieurs vous reprendront les objets qu'ils vous auront vendus au prorata du temps utilisé.





Dungeon Siege



Rien que pour cette version bêta, les parties sur l'Internet Gaming Zone pullulent.



UN MODE MULTIJOUEUR TRÈS MARQUÉ

Côté réseau, Dungeon Siege entend frapper fort. Non, pas tant dans l'originalité du jeu que dans sa mise en œuvre. Tout d'abord, le serveur pourra sauver le jeu aussi simplement que pendant le jeu solo et d'autres personnes pourront même se joindre à la partie en route. DS réseau se jouera à toutes les sauces possibles : LAN, ou sur l'Internet Gaming Zone qui devrait proposer un tas de filtres pour trouver des joueurs près de chez soi. Au programme, des modes de jeu, de la coopération à huit joueurs sur la campagne solo, ou sur un monde encore plus énorme que celui du jeu que votre serviteur n'a pas encore eu l'honneur d'apercevoir cause plantage. On trouverait aussi (pas eu de précisions là-dessus depuis quelque temps) un monde reso au contraire plus petit pour des parties bien plus courtes. Ou on pourra s'ébattre sur des mods réseau plus traditionnels tels que des Capture the Flag.
On pourra bien sûr construire avec le Siege Editor des maps réseau et les distribuer très facilement. Dans les spécifications précédemment annoncées, on parlait de la possibilité pour l'hôte de définir d'une façon précise le but d'une partie : de trouver un objet, de le ramener à un endroit précis ou de faire un certain nombre de kills, dans la version que j'ai eue, il était apparemment impossible de le faire. Enfin, là aussi, on en saura bien plus sur ce qui a été élagué au moment du test.

qu'il les haïssait cordialement, qu'elles n'étaient que des trucs à la fois inintéressants et illogiques pour la progression dans une intrigue principale. Alors qu'on se le dise.

DES compagnons DE plus EN PLUS futés

Depuis le mois dernier, l'I.A. des persos semble s'être encore un peu améliorée. Ici, pas d'erreurs, le comportement des ailiers et des compagnons est tout à fait exemplaire : ils se battent, se protègent, se mettent à l'abri avec une conviction qui fait plaisir à voir. Les formations sont d'ailleurs les meilleurs exemples qu'un jeu puisse proposer pour rendre des combats, incessants et interminables, tout de même intéressants. Donc ce coup-ci, ils semblent savoir choisi de meilleurs cibles et mieux se positionner avec lesdites formations sans trop avoir de problèmes avec leurs environnements. C'est d'autant plus sympa que certains donjons, immenses comme tout ce que l'on trouve dans ce jeu, sont de véritables distributeurs de monstres. Prenez les araignées par exemple : on veux en attirer une petite, histoire de lui péter la gueule avec notre bande de racailles, et on se retrouve avec une cinquantaine de ces saletés qui viennent du plafond, qui se laissent choir au sol ou qui descendent par les piliers. Y en a tellement qu'à un moment, on se croirait être dans un bonus stage de Galaxian. C'est ce genre de gags qui fait durer des combats apparemment simples une bonne dizaine de minutes. Mais ne nous y trompons pas : les affrontements demandent très souvent un minimum de tactique : on ne précipitera pas nos compagnons au milieu d'une pièce remplie de squelettes sans les avoir convenablement équipés, face à ces anorexiques de l'extrême au-delà, de la meilleure arme, et disposés de façon à pouvoir faire feu de la meilleure manière. Donc ces joyeux compagnons d'armes, mercenaires ou mules sont assez futés pour éviter de nous solliciter la tronche toutes les dix minutes. Mais avoir un groupe présente quelques avantages comme celui de pouvoir se séparer. Si l'intérêt ne saute pas aux yeux en solo au prime abord, il peut être intéressant d'envoyer un nombre limité de compagnons à la ville revendre les quelques trouvailles qu'on a fait sous terre pendant que les autres organiseront une chipolata-party en plein milieu de pierres tombales. À ce titre, un gros regret : la carte que l'on peut afficher, au demeurant excellente, ne montre que les environs immédiats entourant le joueur. Impossible a priori de zoomer en arrière pour voir le monde exploré. On aurait pu alors placer des waypoints pour envoyer un joueur à un endroit éloigné sans en avoir à s'en occuper ou mieux, on aurait pu lui clouer un pilote automatique dans le dos histoire de plus avoir du tout à s'en occuper.

vite, VITE, VITE QU'ON EN finisse

Pour conclure, sachez que Dungeon Siege est un jeu que l'on peut d'ores et déjà qualifier de techniquement réussi : non seulement le moteur est très abouti comme on vous l'a déjà seriné cent fois, mais de plus, cette impression demeure sur l'ensemble du jeu. Les musiques passent bien et s'enchaînent sans à coups, les « cinématiques » du début sont aussi fluides qu'on pouvait l'espérer, la gestion de la caméra est souvent ahurissante tant elle sait éviter les obstacles qui pourraient cacher l'action. Bref, du grand Chris Taylor de ce côté, à n'en pas douter. Reste à voir l'intérêt global du jeu par rapport à un Diablo puisqu'il se situe, de l'aveu même de son développeur, dans cette même veine.

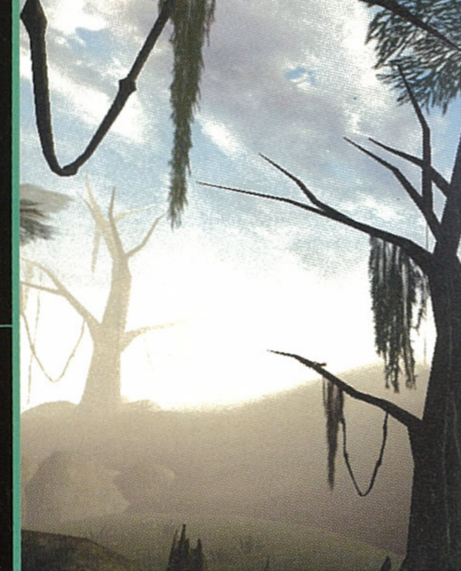


« Ils étaient quatre avec des pitbulls et ils ont commencé à me latter. »




LE MAGAZINE + UN FILM COMPLET SUR DVD
DVD MAGAZINE
N° 6 PRINTEMPS 2002
MOULIN ROUGE
LE BAISER MORTEL DU DRAGON
BOUND
USUAL SUSPECTS
LES 7 SAMOURAÏS
APOCALYPSE NOW [REDUX]
THE FRENCH CONNECTION
JURASSIK PARK 3
M.A.S.H.
I.A. INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
VIDOCQ
THE CROW
UNE HIRONDELLE A FAIT LE PRINTEMPS
TROIS MONTHY PYTHON :
TERRY GILLIAMS ET TERRY JONES PARLENT DE «SACRÉ GRAAL»
JOHN CLEESE DANS «L'HÔTEL EN FOLIE»
PENN
acteur allumé
SEAN PENN
RÉALISATEUR
L'acteur allumé
a aussi réalisé
3 films magnifiques
SÉRIE
La saga "V"
1 gars/1 fille
L'hôtel en folie
FESTIVAL DE CANNES
7 Palmes d'or
déjà en DVD
SEAN PENN
ROBIN WRIGHT PENN
JOHN TRAVOLTA
"She's So Lovely"
écrit par JOHN CASSAVETES
réalisé par NICK CASSAVETES
+ 1 FILM
16/9, V.O. et V.F.
DOLBY SURROUND
7,50 €
seulement !

De jour comme de nuit, les paysages sont magnifiques.



iansolo



Morrowind

Le monde des jeux de rôle n'a plus été pareil après la sortie d'Arena en 1993, puis de Daggerfall en 1996. Avec la série des Elder Scrolls, Bethesda ont été les premiers à créer un univers immense où le joueur pouvait évoluer en toute liberté. Une sensation qu'on ne retrouve que dans les jeux de rôle massivement multijoueurs. Et dans Morrowind, aujourd'hui.

MACHINE PC CD-ROM
GENRE JEU DE RÔLE LÉGENDAIRE
EDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR BETHESDA
SORTIE PRÉVUE JUIN 2002









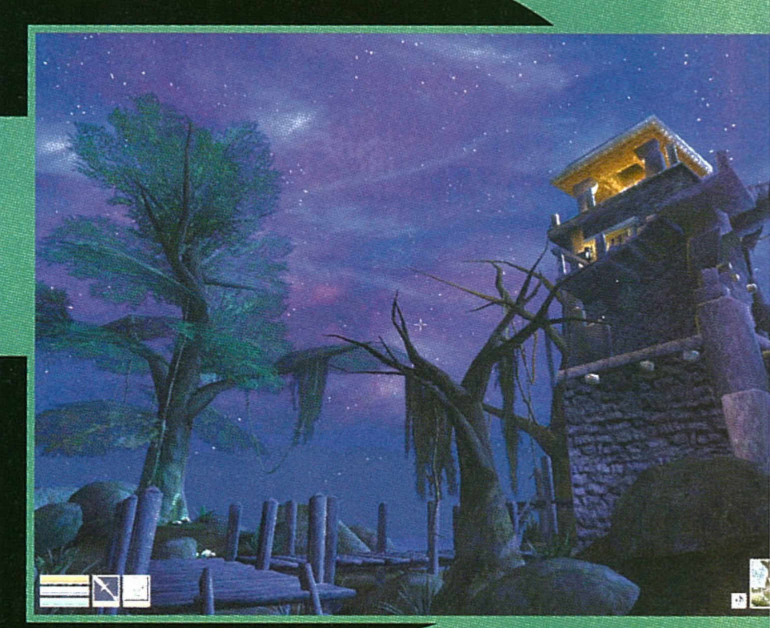
Des effets aquatiques de toute beauté avec les pixel shaders.

EN JUIN ET EN FRANÇAIS

La version que nous avons reçue était encore en anglais. Morrowind sera édité chez nous par Ubi Soft et sera donc complètement traduit en français. Les p'tits gars qui bossent sur la localisation doivent bien s'amuser. Près d'un million de mots ! C'est un gros boulot, on espère que cette traduction sera à la hauteur. Si tout se passe bien, Morrowind est prévu pour sortir en juin. Ce qui est somme toute une bonne nouvelle pour tous ceux qui ont des exams à passer ou qui souhaitent garder un soupçon de vie sociale dans les mois à venir. En tout cas, j'en connais qui feraient mieux d'éviter de mettre la main dessus. Ou bien ils devront se contenter cet été d'un bronzage écran 22 pouces.

La carte en zoom au niveau local.





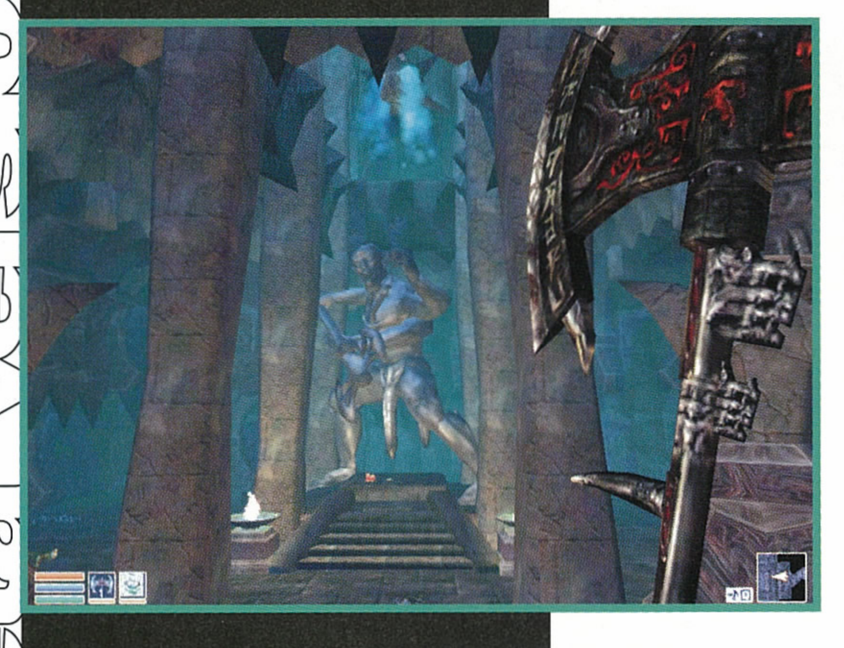
J'ai peine à le croire. Une version bêta de Morrowind est arrivée à la rédac'. Dire que certains d'entre nous à Joy attendent ce soft depuis plus de cinq ans (je le confirme ! ndrc). Eh bien, sans plus d'effets de manche, je peux vous annoncer avec un grand sourire que ça valait la peine de patienter. Morrowind est bien parti pour tenir toutes ses promesses. Bien que je n'aie encore qu'une vingtaine d'heures de vol au moment où j'écris ces lignes, Morrowind m'a collé la même claque magistrale que Daggerfall en son temps. Ce jeu est gigantesque, foisonnant et somptueusement réalisé. OK, OK, ce n'est qu'une bêta-version, je ne suis pas censé donner d'avis tranché. Mais bon, c'est Morrowind tout de même.



Les fenêtres de l'interface sont redimensionnables.

VOIR Morrowind ET MOURIR

L'univers de Morrowind est à la mesure de celui de Daggerfall, c'est-à-dire immense. Et engouffrant. La superficie du monde et le nombre de donjons ont certes été revus à la baisse. Mais il faut dire qu'ils ne sont plus générés aléatoirement. Si l'on se penche un peu sur l'univers et son histoire, on a le vertige. Quand on constate que chaque bouquin traînant sur une étagère dans la moindre baraque peut être ouvert et lu (parfois des dizaines de pages), on se dit que les développeurs de Bethesda sont quand même bien givrés.
Mais commençons par quelques rudiments de géopolitique morrowindienne. Notre épopée va nous conduire sur l'île de Vvarvendell, patrie des Elfes Noirs, un peu fourbes et xénophobes sur les bords. Vvarvendell fait partie de la province de Morrowind. Qui est elle même l'une des nombreuses provinces du monde de Tamriel, si on veut continuer le jeu des poupées russes. L'histoire, la religion et la culture des Elfes Noirs, aussi connus sous le nom de Dunmer, sont nimbées de mystère. Mais elles se dévoileront peu à peu, au fur et à mesure de nos lectures ou des discussions avec les NPC qui habitent les nombreuses villes de Tamriel. Les Elfes Noirs ne sont pas les seules créatures que vous croiserez dans Morrowind. Hou là non.
La province est sous occupation impériale, conséquence de l'appétit de conquêtes de l'Empereur Uriel Septim IV. Ainsi, nombre d'autres peuples habitent les contrées de Vvarvendell. Chacun d'eux avec leurs villes propres, leurs architectures particulières, leurs spécialités d'alcools forts



Le Spellmaker permet de concevoir ses propres sorts.





Chaque ville a son architecture particulière.

DES CHIFFRES ÉLOQUENTS

- Nombre de NPC dans le monde : 3 244
- NPC qui ne peuvent pas être tués : 0
- Nombre de NPC qu'il ne faudra pas tuer si vous voulez finir la quête principale : 1
- Nombre d'objets dans le monde qui ont été placés à la main (pas générés de manière aléatoire) 316 042
- Nombre de donjons : 300
- Nombre de personnages différents que l'on peut créer : 480 millions (dont un raton laveur)
- Nombre de sorts de base : 500
- Variation de sorts que l'on peut créer avec le Spellmaker : 150 millions
- Monstres et variations : 217
- Nombre de NPC morts-vivants au début de la partie : 63
- Nombre de NPC sans pantalon : 5



ou leurs modes vestimentaires ridicules. Bethesda s'est bien gardé de nous donner des indications sur la quête principale de Morrowind. Mais après quelques dizaines d'heures de jeu, on commence à avoir quelques pistes. Il y a d'abord cette histoire de nains tragiquement disparus. Une mission qui m'a été confiée par la guilde des Magiciens, une des nombreuses guildes dispensant des quêtes aux trépidants aventuriers de Morrowind. Et puis de nombreuses rumeurs parlent d'une épidémie qui commence à toucher les habitants du cru. Hum, ça expliquerait peut-être pourquoi les gens reniflent en ma présence. Mince, aurais-je déjà chopé la peste ? Et comment se soigner de cette mystérieuse infection ? En admettant que ça se soigne... tout cela n'est pas sans rappeler la lycanthropie dans Daggerfall. Comme si ça n'était pas suffisant, le volcan endormi, Dagoth-Ur, figure légendaire des rites séculaires de la Sixième maison noble Dunmer, donne d'inquiétants signes d'activité. Les machinations politiques de l'autorité religieuse du Tribunal ne sont guère plus rassurantes. Et pour couronner le tout, je commence à faire des rêves étranges pendant mon sommeil. Y aurait une histoire de prophétie là-dessous, que ça ne m'étonnerait guère.

Des millions DE VARIANTES

L'épopée démarre sur un bateau. Notre alter ego, prisonnier à fond de cale, est débarqué dans le port impérial de Seyda Neen. Ce qui nous permet déjà de pousser des oh ! et des ah ! devant la beauté du graphisme, avant de passer à la sacro-sainte phase de création de personnage. Oui, d'habitude on commence par créer son perso avant de jouer. Mais Bethesda a voulu se la jouer original et c'est plutôt réussi.

Le nombre de persos différents possible est tout bonnement affriolant. On a le choix entre une dizaine d'espèces : de braves humains, des elfes vénérables, des hommes-chats, les Khajits, des lézards ou même des orques répondent à l'appel. On pourra bien sûr composer son apparence en choisissant dans une bibliothèque de visages et coiffures, ou opter pour un personnage féminin. Le choix des compétences n'est pas moins biblique puisqu'on pourra faire son marché parmi vingt-sept compétences de base distinctes. Le système proposé par Bethesda est, ici aussi, bien fichu. Comme par le passé, trois méthodes sont proposées au joueur pour tirer son perso. Il peut choisir une classe prédéfinie dans une liste conséquente : agent, éclaireur, guerrier, sorcier, alchimiste, voleur, etc. Ou bien il peut créer une classe sur mesure en choisissant une à une les compétences qui la composent. Ou encore, s'il n'est pas pressé, il pourra se laisser guider par le programme, en répondant à une batterie de questions, exactement comme dans certains Ultima. Du style : « Vous voyez un animal blessé. : a- Vous l'achevez. b- Vous lui venez en aide. c- Vous ne vous en mêlez pas. ». À croire que le test Vogt Kampf de Philip K. Dick a fait des émules. Quelle que soit la méthode adoptée, notre avatar sera déterminé par cinq compétences principales et cinq compétences mineures. Les autres compétences pourront aussi être utilisées. Mais il faudra les entraîner un maximum avant qu'elles soient aussi efficaces que les compétences principales. Le système de progression est basé sur l'utilisation des compétences. Autrement dit : plus on se sert d'une compétence, plus elle monte. En outre, en gagnant un niveau, on pourra répartir des points pour favoriser certaines compétences en particulier. Dernière étape de la création du perso - et pas des moindres - le choix d'un signe de naissance. Ce « birthsign », plus ou moins adapté à chaque métier, permettra de bénéficier de pouvoirs supplémentaires et de certains bonus. Mais il y a un revers à la médaille, certains signes de naissance étant livrés d'origine avec des malus. J'en veux pour preuve l'Atronarch, que j'avais

choisi pour mon premier perso. Mais que je me suis empressé de recréer. Car avec ce signe, on ne récupère plus de mana en dormant. Ce qui n'est pas le pied quand on joue un mage.

UNE INTERFACE bien peaufinée

Après quelques tâtonnements et quelques rerolls, mon choix s'est finalement porté sur un Battlemage. Cette classe est assez sympathique puisqu'on a les avantages cumulés d'un magicien et d'un guerrier. Dans Morrowind, le Battlemage est capable de porter les plus lourdes armures, de manier la hache et le coupe-coupe, tout en lançant des sortilèges avec une facilité déconcertante. Ce perso m'a surtout permis de découvrir les abords de Seyda Neen et de pousser jusqu'à la ville de Balmora, tout en faisant connaissance avec l'interface.

À l'usage, l'interface de Morrowind s'avère très pratique. La fiche de personnage, l'inventaire et la carte sont accessibles d'un clic droit. Les infos sont regroupées sur des fenêtres qui peuvent être redimensionnées et disposées à notre guise. On pourra aussi, d'un clic, maintenir ouvertes certaines fenêtres dans l'écran principal. Par exemple la carte, bien utile lors des expéditions dans l'arrière-pays. La carte propose deux niveaux de zoom : une vue locale et une vue globale de l'île. On ne pourra pas y ajouter des annotations personnelles comme dans Daggerfall. En revanche, les lieux visités et autres donjons apparaissent sous forme de petits carrés légendés. Ce qui s'avère tout à fait pratique.

Comme nous l'avons vu plus haut, les fenêtres de dialogues fonctionnent avec un système de mots-clés. À la différence de ses prédécesseurs, Morrowind n'affiche que les mots-clés que connaît le NPC avec lequel on discute. Ce qui évite d'être submergé par une avalanche de mots-clés, comme par le passé.

Morrowind se jouera indifféremment en vue subjective ou en vue à la troisième personne. La vue subjective est particulièrement immersive.



Les décors sont loin d'être cubiques.



Des personnages très détaillés.

Surtout que, dans la grande tradition des Couic-like, on voit ses mains et l'arme équipée à l'écran. Le degré de détail est d'ailleurs jubilatoire. Supposons que vous ayez ramassé (dérobé en mode furtif, pour être précis) un chandelier dans une baraque. Si vous l'équipez pour vous éclairer dans un souterrain sombre, vous verrez apparaître le chandelier en 3D dans votre main gauche. Si c'est une torche, une bougie ou une lanterne que vous tenez à la main, le modèle 3D correspondant apparaîtra. Un détail, me direz-vous. Mais ce sont ces détails qui font la différence avec Morrowind.

La vue à la troisième personne s'avère aussi très utile. Elle permet de voir l'apparence de notre personnage, notamment le chapeau débile dont s'est affublé mon Battlemage. Elle est également bien pratique lors d'un combat contre plusieurs adversaires ou lorsqu'on joue les équilibristes sur une corniche étroite. Enfin, si on laisse Morrowind tranquille une trentaine de secondes, le programme bascule tout seul en vue externe pour nous laisser admirer notre personnage sous toutes les coutures. Vanitas, vanitatis...

Mon ami LE PIXEL SHADER

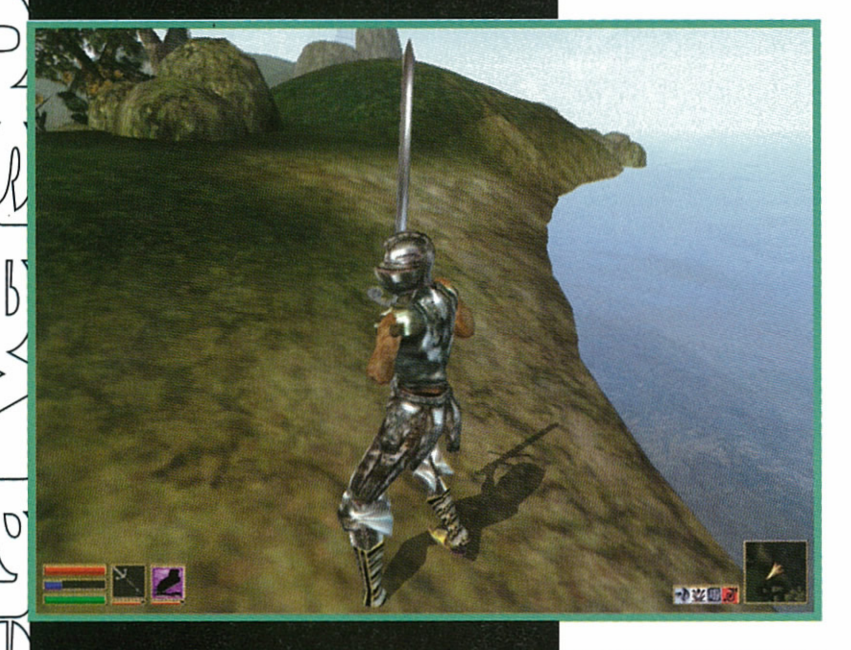
Vous trouverez, dans les pages de cette bêta-version, deux antiques photos d'écran d'Arena et Daggerfall. Juste histoire de mesurer le saut quantique en matière de graphisme depuis l'ère pré-accélération 3D. Car non content de s'annoncer immense, bien foutu et intéressant, Morrowind est foutrement bien gaulé pour un jeu de rôle. J'ai pu le faire tourner sur deux





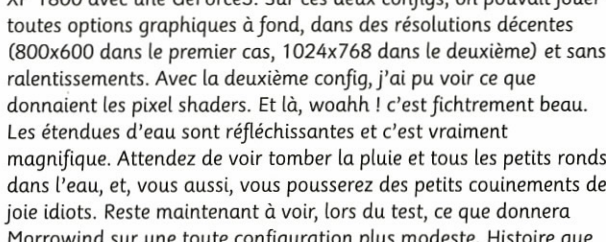
Woaaa !

Morrowind





On pourra jouer les bandits de grands chemins... et dépouiller nos victimes.



configurations récentes. Un XP 1400 avec une Radeon 7200 et un XP 1800 avec une GeForce3. Sur ces deux configs, on pouvait jouer toutes options graphiques à fond, dans des résolutions décentes (800x600 dans le premier cas, 1024x768 dans le deuxième) et sans ralentissements. Avec la deuxième config, j'ai pu voir ce que donnaient les pixel shaders. Et là, woahh ! c'est fichtrement beau. Les étendues d'eau sont réfléchissantes et c'est vraiment magnifique. Attendez de voir tomber la pluie et tous les petits ronds dans l'eau, et, vous aussi, vous pousserez des petits couinements de joie idiots. Reste maintenant à voir, lors du test, ce que donnera Morrowind sur une toute configuration plus modeste. Histoire que ça ne soit pas votre revendeur PC qui pousse des petits couinements de joie en nous refilant la dernière carte 3D à 3000 brouzoufs. Rassurez-vous, les effets d'eau sont encore très beaux sur une carte d'il y a deux ans. Mais après avoir goûté aux pixel shaders, qu'est-ce que vous voulez, on prend rapidement des goûts de luxe.

L'eau réfléchissante n'est pas le seul atout graphique de Morrowind, loin de là. La qualité des textures haute définition, les sources de lumière dynamiques, les effets de particules sur les torches (qui grésillent et dégagent un peu de fumée), tout ça contribue à renforcer l'atmosphère bien particulière qui se dégage de Morrowind. On est tout aussi admiratif devant le boulot de conception et de modélisation abattu par Bethesda pour la réalisation des bâtiments et leur architecture exotique. Fini les décors cubiques à la Quake. Ici on baigne dans les surfaces courbes et les formes tarabiscotées. Je pourrais encore m'ébaudir sur les cieux – probablement les plus beaux vus dans un jeu - et les cycles du jour et de la nuit, les orages et autres petits matins blafards. Mais ce n'est qu'une bêta-version, alors gardons quelques munitions pour le test.

S'il y a un domaine où la réalisation de Morrowind risque de pêcher un peu, c'est dans l'animation des personnages, et surtout, celle des monstres. En début de partie, notre personnage se traîne comme une limace. Mais, comme dans Daggerfall, on devrait rapidement gagner en vitesse de pointe au fur et à mesure que montera notre compétence athlétique. En revanche, les monstres semblent se déplacer avec un balai dans le cul. Et un autre balai dans le cul du bras, des jambes, etc. Bon je n'ai sûrement pas encore croisé un dixième des créatures de Morrowind, et certaines sont peut-être somptueuses. Mais si on devait retenir un défaut dans cette bêta, c'est probablement celui-là.

INSTANT REVIVAL

Pour les nostalgiques, voilà deux images d'Arena et Daggerfall, les illustres prédécesseurs de Morrowind. C'est marrant, ils me semblaient bien plus beaux dans ma mémoire.



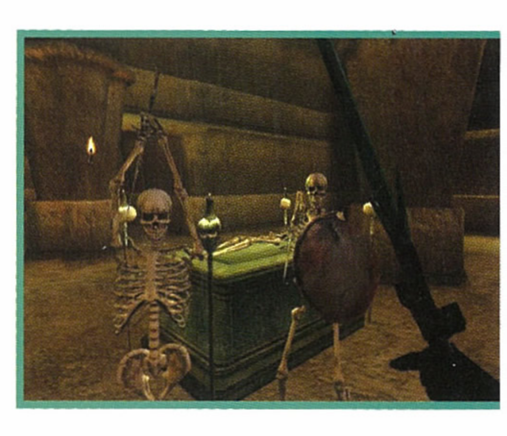




MARCHANDAGE ET EMBOBINAGE

L'interaction avec le monde de Morrowind se fait par des dialogues avec des NPC. Le système développé par Bethesda est impressionnant. Il n'est pas sans rappeler celui de Daggerfall, mais en beaucoup plus puissant. Chaque NPC rencontré est plus ou moins bien disposé à notre égard. Son attitude est matérialisée par une barre graduée sur 100. Plus cette valeur sera haute, plus il y aura de chance que le NPC nous divulgue des informations ou, dans le cas d'un marchand, qu'il rachète ou vende à des tarifs attractifs. De nombreux paramètres influent sur la disposition des NPC à notre égard. Tout d'abord notre réputation et rang dans le tissu socio-associatif de Morrowind. Mais aussi notre accoutrement. Si on porte des vêtements de luxe, on sera mieux reçu qu'un clodo en guenilles. En accomplissant des quêtes pour les différentes guildes, on se fera aussi des amis. C'est notable, jusque dans les dialogues pré-enregistrés. Ainsi on passera d'un « casse-toi, étranger » à un « bienvenue, vous êtes une légende ». Ce qui est plutôt agréable quand on débute.
Enfin, il sera possible de modifier l'attitude des NPC en tentant de les persuader. Plusieurs méthodes nous sont proposées. On pourra essayer d'intimider, de flatter ou de se moquer d'un NPC. Bien plus efficace, on s'amusera à soudoyer les quidams en leur graissant la patte avec des espèces sonnantes et trébuchantes.
Je me souviens avoir fait des affaires juteuses, comme ça, auprès d'un armurier de la guilde des guerriers. Après avoir aligné une vingtaine de pièces d'or au marchand, sa disposition est brutalement passée de 45 à 74. Du coup, j'ai pu lui revendre mon butin 200 pièces de plus. Bénéfice net : 180 septims (la monnaie locale). Tous les moyens sont bons pour s'enrichir.
Évidemment, le commerce et les discussions avec les NPC sont aussi dépendants des attributs et compétences de notre personnage. Ainsi le business est régi par la compétence Commerce et le « speechcraft » (tchatche), deux des vingt-sept compétences de base de Morrowind.
Dernier point d'importance dans le système de dialogue : les mots-clés sont mémorisés dans la colonne de droite de la fenêtre de texte. Ce qui permet d'interroger plusieurs NPC successivement sur un sujet donné. Les mots-clés sont représentés comme liens hypertexte dans le Journal. On naviguera donc facilement dans une grande masse d'informations. Ce qui n'est pas du luxe, vu la taille de l'univers de Morrowind.

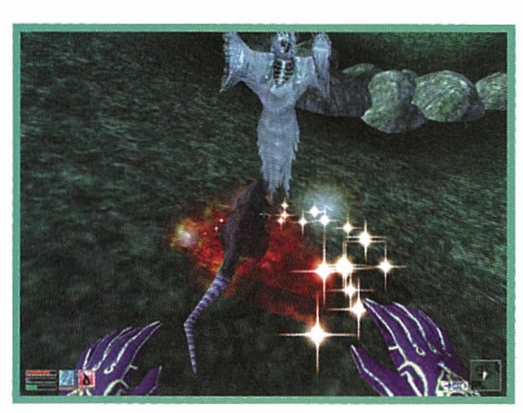






Stable ?

Vous serez sûrement aussi surpris que moi, mais cette bêta de Morrowind s'est avérée très stable. Ce qui est une très bonne nouvelle quand on a connu Daggerfall, ses légions de bugs et ses 180 Mo de patches. Après un démarrage difficile où le programme plantait toutes les 15 minutes (problème de carte son, jugulé en baissant le niveau d'accélération hardware son dans DirectX avec Dxdiag), Morrowind s'est mis à se comporter de manière sympathique. Certes, on peut encore relever quelques soucis de pathfinding, des messages d'erreur de fichiers son manquants, et nombre de petits bugs doivent encore traîner ici et là. Mais globalement, voilà un jeu qui part sur des bases plus solides que son illustre aîné.
Difficile de faire un tour d'horizon des possibilités de Morrowind. Il y a tellement de choses à voir, à faire et à expérimenter que nous n'avons pu que gratter en surface. En attendant le test plus poussé, je voulais juste rappeler que Bethesda devrait inclure avec le jeu, l'éditeur qui a servi à le créer. Le TES Construction Set nous permettra de modifier entièrement Morrowind, de rajouter de nouveaux sorts, de changer le contenu de tel coffre au trésor, de rajouter des monstres... ou, carrément, de créer son propre monde original. Hou là ! 500 heures pour faire le tour de Morrowind, puis 5 000 heures pour créer son propre univers. Quand je vous disais que ce jeu va être engouffrant.



J'ai invoqué un mignon (le fantôme) pour se battre à mes côtés.

bêta version





Bon, mettre des tops, c'est bien sympa, mais les commissaires de piste, y sont où ? hein ? où ?



Fishbone

F1 2002



C'est à la sueur de ses deux patches officiels et de ses fantastiques mods que F1 2001 a pu s'imposer comme une référence dans la prolixe communauté des pilotes virtuels. Et à juste titre, il faut bien l'admettre, tant les qualités de ce titre sont nombreuses. Mais comme la perfection n'est pas de ce monde, excepté peut-être Adriana Karembeu (message personnel : « Adriana, tu es partie si vite l'autre soir que tu as oublié ta nuisette verte. Appelle-moi pour me dire quand tu passeras la chercher. Merci de ne pas traîner, parce que Juliette Binoche vient dormir chez moi demain soir, et je ne voudrais pas qu'elle découvre ce qu'il y a entre-nous. Bien à toi. » Fish.), F1 2002 a pour ambition de corriger quelques points disgracieux de son prédécesseur. Ainsi, permettez-moi l'expression, la mouture 2002 est plus une bonne grosse mise à niveau des familles qu'un nouveau jeu à part entière. De ce fait, il sera opportun de se poser

Quand EA Sports s'empare d'une licence, ce n'est pas pour faire semblant (quoique pour la série des Superbike, enfin j'me compreeeennnd...). Car après un F1 2000 risible et un F1 2001 finalement excellent, ce troisième volet a la ferme intention d'enfoncer le clou pour conserver son leadership dans la discipline. Cela nous promet une belle bagarre avec un Grand Prix 4 qui, ô hasard, sera disponible à peu près au même moment. Qui l'emportera ? Suspense et boulettes de gomme brûlée...

la question de sa réelle valeur, face à un F1 2001 surboosté par de talentueux designers et autres programmeurs amateurs. Ce n'est pas qu'une remarque en l'air, puisque la télémétrie utilisée pour F1 2002 n'est autre que le logiciel téléchargeable gracieusement sur le Net, initialement destiné à F1 2001 (« F1 2001 Telemetry », pour être exact). Pile poil le même, on vous dit. D'après les développeurs, la raison de ce choix surprenant réside dans la grande qualité du soft (ce qui est vrai), associé au fait que la communauté est habituée à l'utiliser (ce qui est vrai aussi). La télémétrie n'est donc pas directement intégrée dans les menus de réglages, mais s'exécute en tâche de fond, en parallèle de F1 2002. Un simple clic sur une icône, voire un alt-tab, permet de basculer du jeu à la télémétrie, et inversement. Bah, tant que le processus ne fait pas ralentir ou planter la machine (ce qui était souvent le cas avec F1 2001), cette méthode est plus « barbare » dans son approche que gênante dans son utilisation. Si le joueur s'y retrouve, c'est bien le principal. Z'êtes pas d'accord ? Bon, je préfère...



MACHINE : PC CD-ROM
GENRE : SIMU DE F1
EDITEUR : EA SPORTS
DÉVELOPPEUR : EA SPORTS
SORTIE PRÉVUE : JUIN 2002







Colin McRae n'a qu'a bien se tenir...

Spa, avec son raidillon en ligne de mire.







Lui, c'est Roger. Dites bonjour à Roger.



LE REVERS de la médaille

Nous venons de voir que l'ouverture du jeu, permettant de se plonger les mains dans le cambouis, est à la fois un atout et un désavantage pour les développeurs des « F1 200X ». Car sur le papier, nombre de spécifications de F1 2002 sont déjà disponibles gratuitement pour F1 2001. La plus flagrante concerne le Championnat du Monde 2002, avec notamment la présence de deux nouvelles écuries, Toyota et Renault. Certes F1 2002 est le premier à le proposer officiellement, mais cela fait belle lurette que les joueurs de F1 2001 ont mis leur version à jour. Mais alors docteur, qu'est-ce qui change vraiment dans ce F1 2002 ?

La modification la plus visible concerne l'interface du jeu. Il est vrai que la précédente était assez lourdingue d'utilisation, notamment au niveau des écrans de réglages : il fallait systématiquement sauvegarder sa config' avant de revenir sur la piste, tout en passant par deux ou trois écrans intermédiaires. Cette fois les choses sont beaucoup plus simples, puisque vous pouvez à tout moment vous rendre sur la piste d'un simple clic. Vous pouvez ainsi tester vos réglages sans attendre, et revenir directement aux écrans de paramétrages en appuyant sur Echap. Cette refonte de l'ergonomie se retrouve à tous les niveaux de l'interface, rendant la navigation entre les écrans bien plus rapide et surtout plus agréable.





Bougrement PLUS ERGONOMIQUE, LE bougre

Du point de vu graphique, il est flagrant que F1 2002 a gagné en objets 3D comme d'autres gagnent en gras après un cassoulet-mayonnaise. Quoi ? Vous ne connaissez pas le cassoulet-mayonnaise ? Bah, c'est un plat très prisé dans le Gloukijstan, un chouette pays situé entre le Troubichnak Oriental et le Gnangnastan Austral. J'y suis allé en vacances, et je peux vous dire que c'est super beau. Bon, le paysage est un peu vide, certes, mais si on aime les plaines et les chèvres, c'est le top. Et puis ils ont également d'autres spécialités, comme la rémoulade aux tripes de porc, le gâteau au gras de poulpe, ou bien la cassonade de chèvre morte... un vrai paradis pour les gastronomes. Mais bref, je digresse, comme

F1 2002

d'hab'. Respectivement plus nombreux et plus belles, les nouveaux objets et textures donnent aux circuits un sacré coup de jeune. Mais là encore, il faudra attendre le test pour savoir ce que donne la comparaison avec les mods gratuits pour F1 2001. En attendant, le résultat est bien là : y a plein de chouettes trucs à regarder, aussi bien autour que sur la piste. Celle-ci a été revue pour proposer un rendu moins répétitif et plus « sale » qu'auparavant. Jetez un coup d'œil sur les photos, et vous comprendrez ce que je veux dire par là. Du côté des effets spéciaux, on nous annonce une refonte de la météo, avec notamment l'apparition d'éclairs lors de gros orages. En revanche, il semble que le rendu de la pluie n'atteindra pas la qualité d'un Grand Prix 3, toujours la référence sur ce point. Les voitures n'ont pas été oubliées, puisqu'on voit désormais les disques de freins rougir lors des freinages appuyés. L'équipe des mécaniciens est de la même façon mieux modélisée, à l'instar du gueux qui se place devant votre voiture pour vous autoriser à sortir du paddock. En revanche, toujours pas de « pace car » ou de commissaires de piste à l'horizon.

DES RÈGLES au goût du jour

Afin de coller à la réalité, F1 2002 voit l'apparition d'une aide aux démarrages. Ainsi, en activant cette assistance, vous effectuez des départs canons très facilement : accélérez à fond, attendez que le feu passe au vert, puis relâchez le bouton concerné. L'électronique se chargera de vous propulser comme l'humeur d'un furoncle trop mûr vers le premier virage (oui, je sais, cette image est trop classe...), en évitant le patinage des roues et en passant les rapports au meilleur moment. Ensuite, vous retrouvez le changement des vitesses que vous aurez sélectionné, à savoir manuel, automatique, ou semi-automatique. Au passage, vous en pensez ce que vous voulez, mais je trouve dommage que ce genre d'assistance existe en vrai, alors que seul le talent des pilotes devrait être mis à contribution. Pour ce qui est du pilotage à proprement parler, on « sent » que les développeurs ont amélioré le comportement des voitures. C'est difficile à expliquer sur le papier en une ou deux lignes, parce que c'est vraiment une question de feeling pur. Quoi qu'il en soit, il semble acquis que les voitures de F1 2002 offrent un meilleur contrôle de la glisse, notamment grâce à des crissements de pneus trahissant subtilement le dépassement des limites. Je cause, je cause, mais il faut que je fasse attention à ne pas trop vous en dire avant le test. On restera donc muet comme une taupe (ou un truc comme ça...) en ce qui concerne l'I.A. (qui ne semble pas avoir beaucoup changé), et la réalisation (divers bugs relevés, ralentissements, etc.). Surtout que la version de ce bêta-test est loin d'être la finale, ceci expliquant sûrement cela. Laissons donc le temps aux développeurs de finaliser leur bébé, en espérant que la mésaventure de F1 2001 et des drivers Nvidia ne sera reproduira pas. Je me contenterai simplement de terminer en vous livrant mon sentiment : j'ai passé des nombreuses heures sur F1 2001, mais je sens que je vais en passer encore plus sur F1 2002. À moins que Grand Prix 4 ne vienne semer le trouble dans la force, bien évidemment. Difficile à dire pour l'instant, car la récente présentation du jeu à Paris n'a pas suffi pour se faire une opinion objective de la bête. Bon allez, cette fois, c'est la bonne, je vous laisse, j'ai quelques chronos à faire sur Spa...





Quand ça ne passe pas au centre...









Offre d'Abonnement



+ le jeu

11 n^os (avec 2 CD-Rom PC et 1 Booklet soluces) /an 64,90 € (1)
+ le jeu DUNGEON SIEGE 56,50 € (2)



POUR VOUS 91 € (3)
au lieu de ~~121,40 €~~

Microsoft

30,40 € D'ÉCONOMIE









BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 n^os) et je recevrai en plus le jeu DUNGEON SIEGE pour **91 €** seulement au lieu de ~~121,40 €~~, soit **30,40 €** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire

n° : ____ ____ ____ ____

Date d'expiration : __ __

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal : ______

Ville : ....

Date de naissance : __ __ 19 __

e-mail :

Signature obligatoire :

KPJ37

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux, TVA à 2,1 % incluse. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse.
(3) Vous pouvez acquérir séparément les 11 n^os de Joystick au prix unitaire de 5,9€ et le jeu DUNGEON SIEGE au prix unitaire de 56,50€ (+ 2€ de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30 juin 2002, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.
Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la réception du premier numéro de votre abonnement.

En sirotant des sodas, les journalistes du groupe B (France, Espagne et Bénélux) attendent la fin de la présentation faite aux journalistes du groupe A (Allemagne). Légèrement en retard sur l'horaire prévu, on les fait entrer dans la salle de réunion. Au bout de la grande table, un mec est assis en face d'un clavier. Il se lève pour les accueillir. Les journalistes s'installent face à l'écran et sortent rapidement leur matos : carnet de notes, appareil photo, enregistreur mini-disc et micro. La lumière se tamise ; la présentation va commencer. Tout le monde se concentre pour ne pas en perdre une miette, car il est prévu qu'elle ne dure qu'une heure. Voilà pourquoi, en temps normal, j'essaie d'éviter les voyages de presse : dans ce genre de conditions, le mec dévide son discours, demande si on a des questions, répond à deux ou trois, et puis ça y est, le temps est écoulé, il faut rentrer à Paris. Sauf que là, le mec n'est pas n'importe qui. Demis Hassabis est juste l'une des personnalités les plus brillantes de cette industrie, et le concept de jeu qu'il a pondu est juste l'un des plus bandants du moment. Le seul problème, c'est que ce mec est un véritable bourreau de travail. Non content de diriger une boîte de soixante-cinq personnes (à l'âge de 25 ans),



La richesse et la diversité du monde ne sont pas encore super évidentes sur les screenshots. Normal, la phase de production a tout juste commencé. Mais maintenant, Republic ne va faire plus que ça : se peupler et s'enrichir en contenu.



Republic : The Rev

Depuis qu'on le connaît, Republic nous promet tout un tas d'actions passionnantes : faire chanter certaines personnes, en intimider d'autres, manipuler les masses, fomenter des grèves, organiser des attentats, fonder des religions... Bref, une sorte de Sim Bob Arctor à l'échelle d'un pays. De quoi rêver. Sauf que Republic ne sera bientôt plus un rêve, mais une réalité. Oh mon dieu !

par Wanda

d'avoir créé le concept de Republic et de superviser l'équipe des concepteurs, Demis passe le reste de son temps (celui où il n'est pas en réunion) devant son PC, à coder l'Intelligence Artificielle de Republic. Du coup, si on veut le voir, il faut profiter des occasions qui se présentent.

Mais pourquoi tant d'amour ?

Une invitation juste avant l'E3, qui permet aux éditeurs de montrer leurs jeux à la terre entière en l'espace de trois jours, ce n'est pas courant. C'est même limite inquiétant, car les bons jeux savent se faire marquer tout seuls, même dans le stress et la confusion d'un Salon tel que l'E3. Cela dit, Republic n'est définitivement pas un jeu comme les autres. C'est un vrai rêve intellectuel. Et justement, le rêve va commencer : après deux ans quasi exclusivement consacrés à la recherche, Republic est finalement passé en phase de production. Hélas, le tunnel qui mène à la sortie est étroit, et il a tendance à écorner les rêves.
Et en l'occurrence, Republic y a laissé quelques plumes (je ne savais pas que les rêves avaient des plumes, ndrc). En version courte : disparition des factions rivales et du mode multijoueur, et création d'une « histoire ». Gloups. En version longue, ça veut dire que la dynamique du jeu

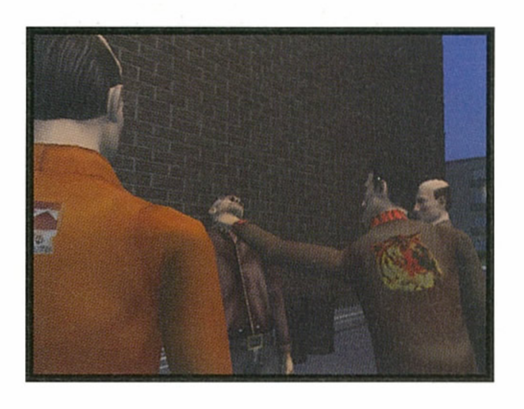


est totalement modifiée par rapport à ce qui avait été annoncé. Au lieu d'évoluer dans un environnement en perpétuel mouvement grâce à la présence de factions rivales, vous n'aurez plus que le président pour seul adversaire, aux niveaux de la grande ville et de la capitale. Pour compenser le manque de dynamisme de l'environnement, le jeu vous fixera une succession d'objectifs à atteindre. Re-gloups quand même. Du coup, je comprends mieux les raisons de cette sympathique invitation chez Elixir. Si on avait découvert ça lors de la frénésie de l'E3, on n'aurait pas pu prendre le recul nécessaire pour correctement intégrer la nouvelle. Alors que là, bien au chaud dans mon petit chez-moi, entourée de mon bordel à moi, je me calme et je relativise. Qu'est-ce qui est le mieux : un jeu dont on rêve ou un jeu auquel on joue ?

« Jouer, jouer, jouer ! »

C'est ce que me répond invariablement mon fils quand je lui demande ce qu'il veut faire. Ne sous-estimons pas la sagesse des petits enfants : nous aussi on veut jouer, évidemment. D'autant plus que, passé le moment de déception, on se rend assez vite compte que Republic risque quand même d'être un putain de bon jeu. Le jeu dont on rêve, celui que Demis ne peut pas nous faire pour la fin de cette







année, on va l'appeler Republic 2. Ou peut-être même Republic 3, qui sait. Celui dont rêve Bob Arctor, on va l'appeler Republic 9. Et on va maintenant revenir à Republic, celui qui sort dans six mois, et à tout ce qu'il va nous permettre de faire. Et à la question que beaucoup se posent : est-ce que ça va être un jeu ? Sans hésiter une seule seconde, je réponds oui ! Republic aura tout ce qu'il faut pour nous plaire : un monde extraordinairement riche et vivant, une large palette d'actions possibles, un but et des moyens pour l'atteindre, un adversaire et la possibilité de contrer ses attaques de différentes façons, et une interface à la fois simple et riche.

Moteur !

L'autre jour, chez Elixir, nous avons donc vu la technologie en phase finale. Difficile de nous montrer d'une manière simple la qualité de l'Intelligence Artificielle, alors c'est surtout le moteur 3D que nous avons eu tout loisir d'admirer, un moteur dont l'ajustement permanent du

Genre : Stratégie Politique **Éditeur :** Eidos **Développeur :** Elixir Studios G.-B. **Sortie prévue :** Fin 2002 **Site Web :** www.elixir.co.uk

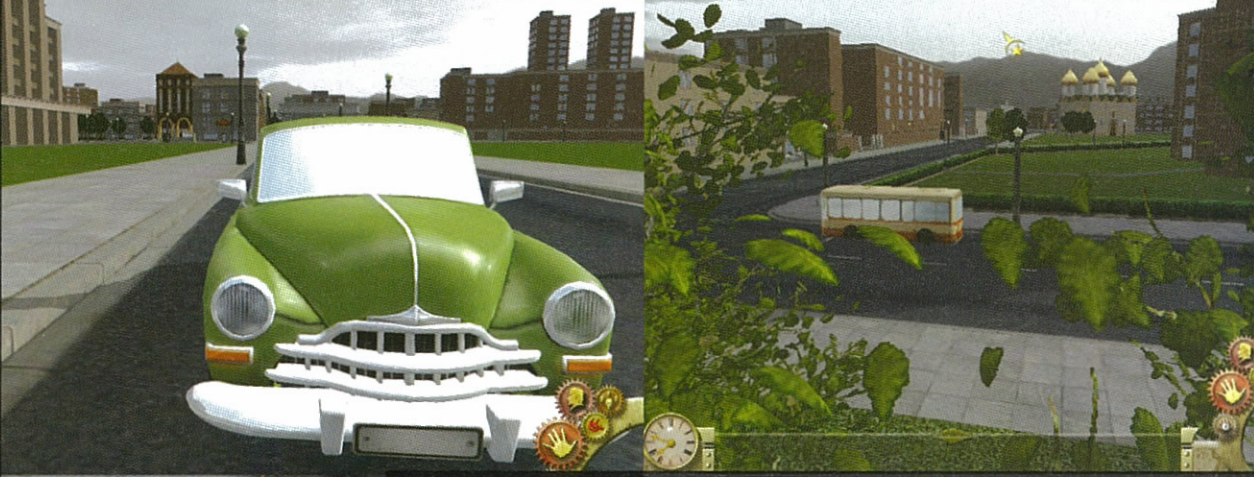
niveau de détails nous a permis de survoler une ville de plusieurs milliers d'habitants sans peiner le moins du monde. Et ils existent, ces habitants : il a suffi d'un zoom pour qu'on les découvre petit à petit. Quand on ne les voit pas, c'est qu'ils sont chez eux (oui Bob, dans Dictature 1, tu pourras les traquer jusque dans leurs chiottes). Sinon, ils vaquent à leurs occupations : prennent leur voiture, rendent visite à leurs amis, font leurs courses, vont au match de foot, promènent leurs mômes ou leur chien. Ils auront aussi une personnalité propre, qui déterminera leur sensibilité à vos arguments en fonction de la nature de ces derniers... Pour l'instant, on n'en voit pas encore beaucoup, mais c'est normal : l'équipe de programmation vient seulement de finir les outils de production.

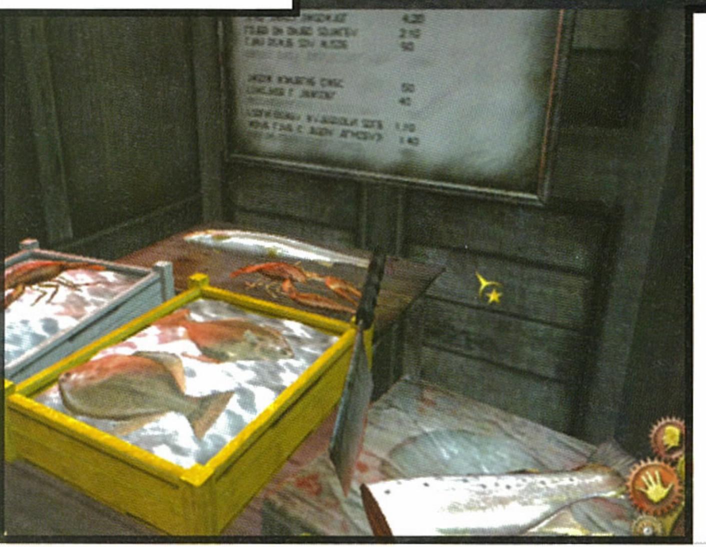


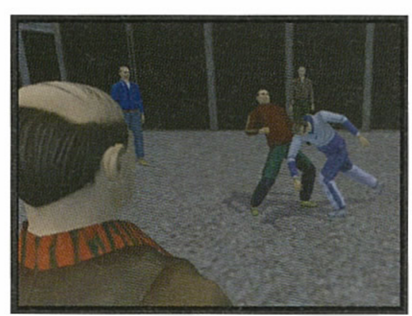
On voit même la fumée qui s'échappe des pots d'échappement. C'est un détail à la con, je sais, mais imaginez plein de caisses, et plein de gens, et plein de bruits... ça fait plein de vie, quoi.

Demis ne sait pas s'il va pouvoir nous les offrir au moment de la sortie du jeu, mais il espère y arriver. En attendant, grâce à ces outils, ça va maintenant être aux concepteurs de s'en donner à cœur joie, épaulés par les infographistes. Les rues vont se peupler, et le style architectural de Republic – d'inspiration décidément très soviétique – va progressivement perdre de son austérité. Quant aux actions possibles, elles vont se diversifier, se multiplier... Mais je vous reparlerai de tout ça en rentrant de l'E3. ■ □ □

On nous promet une gestion de la physique. Vous croyez qu'on pourra demander à un personnage de cueillir ces fleurs ? Et d'aller draguer une fille ?







Un des moyens d'action dans Republic consistera à créer des « clubs de boxe nocturnes », ce qui vous fournira la main-d'œuvre pour perpétrer des actions coup de poing.

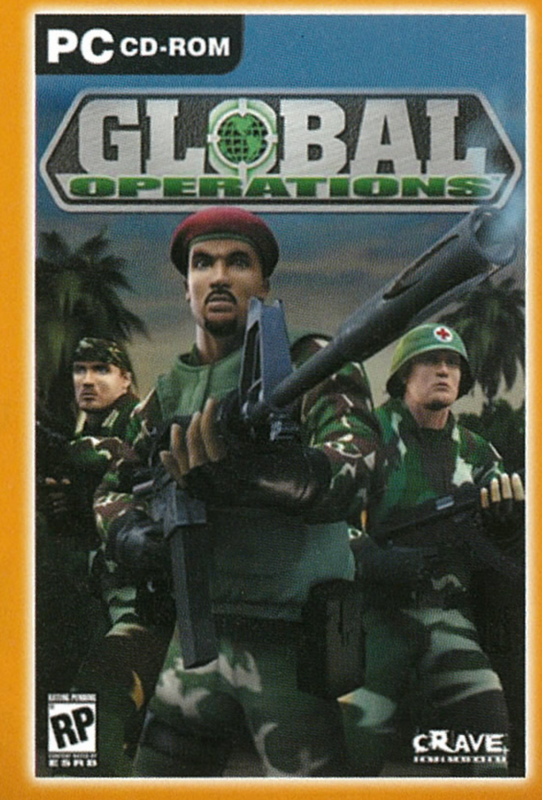
CONCOURS

GAGNEZ des jeux













CRAVE ENTERTAINMENT

En jouant sur le...

3615 joystick

0,34 €/min

Astuces & soluces de jeux vidéo PC

quand je suis partie à York (environ 200 km au nord de Londres), je vous l'avoue, je ne m'attendais pas à une telle surprise. J'y allais surtout pour discuter avec Charles Cecil, le fondateur de Revolution Software. Il faut dire que mister Cecil a beaucoup pour plaire. D'abord – fait assez rare pour être noté – c'est un Anglais qui n'a pas honte d'aimer les Français. Il l'a prouvé en choisissant notre bô pays pour planter le décor de Broken Sword 1 (Les Chevaliers de Baphomet) et il le confirme en faisant débuter à Paris cette suite des aventures de George Stobbart et Nico Collard. Ensuite, c'est l'un des plus vieux acteurs de cette industrie, puisque ça fait maintenant vingt ans qu'il crée des jeux vidéo qui furent tous, je vous le donne en mille... des jeux d'aventure ! Et vingt ans dans cette industrie, non seulement ça fait pas mal de tonnes de choses à raconter, mais ça en fait aussi beaucoup à défendre. Car si Charles Cecil a passé la moitié de sa vie à défendre le jeu d'aventure, c'est parce que ça vient du cœur : il croit en ce genre depuis le début et je le sens bien parti pour mener le combat jusqu'au bout... et même pour finir par gagner !



Ça, c'est la qualité visuelle que Mr Cecil attendait pour amener son précieux Broken Sword à la 3D.

Broken Sw

par Wanda

Après une première incursion sous forme de test dans le monde de la 3D (souvenez-vous de In Cold Blood), Revolution Software y installe le troisième volet de sa série mythique des Broken Sword. Et quand le charme d'une aventure imaginée par l'un des maîtres incontestés du genre promet d'être décuplé par l'immersion dans un univers 3D riche et cohérent, wow !



C'est Charles Cecil himself qui écrit les histoires de ses jeux. Dans Broken Sword 3, vous retrouverez de vieux amis, ferez connaissance avec de nouveaux ennemis, et évoluerez allègrement au fil d'une intrigue riche en émotions et en événements, dans la droite lignée des deux précédents volets de la série.

Une nouvelle dimension

Je n'ai pas fait de recherches pour savoir ce qui s'est dit lors du passage des aventures en mode texte aux premières aventures graphiques, mais j'imagine que certains ont parfaitement pu pronostiquer « la mort du jeu d'aventure ». C'est vrai que les créateurs ont alors dû se plier aux limites de ce que pouvaient leur fournir leurs infographistes, limites à la fois « visuelles » (il est beaucoup plus facile de raconter une scène hallucinante que de la montrer) et narratives (pour des raisons de coûts de production, il est devenu plus difficile de proposer des choix dans la trame narrative, on a donc eu droit à des puzzles). Mais avec l'arrivée de la 3D, si on peut une fois de plus parler de la mort du jeu d'aventure, moi j'y vois plutôt une bonne occasion de faire la fête. Car ce qui est mort, ce sont juste les persos en sprites, les décors en 2D, l'interface « je-pointe-je-clique » et la ribambelle de pièges, euh, je veux dire puzzles, destinés à ralentir notre progression le long d'une histoire désespérément rectiligne. La troisième dimension nous apporte bien plus qu'une simple liberté



Genre : Aventure 3D temps réel **Éditeur :** Revolution Software **Développeur :** Revolution Software G.-B.
Sortie prévue : Automne 2003 **Site Web :** www.revolution.co.uk

de mouvements : la 3D, c'est l'immersion dans un monde qui vit, un monde qui va nous mettre en danger, un monde dont il va falloir comprendre les règles, un monde bourré d'objets qu'on pourra manipuler, de configurations topographiques à exploiter, de gens avec lesquels il faudra interagir ! Bref, la 3D, c'est le retour de la liberté créatrice du joueur. Car dans Broken Sword 3 (dieu sait quel nom bizarre les gens du marketing vont encore lui donner !), l'intention est claire : si l'histoire est encore très linéaire, avec toute une série de passages obligés, elle offrira une certaine marge de manœuvre entre lesdits passages, selon le principe bien connu du « chapelet de saucisses ».



Chapelet de saucisses ?

J'aime bien cette image, pas vous ? Le début de chaque niveau est étroit, pareil pour la sortie, mais il y a de la matière entre les deux. Enfin bon, si vous préparez un rendez-vous avec un banquier pour un nouveau projet de jeu, allez-y quand même mollo sur les saucisses ; ça pourrait être mal interprété. En revanche, en soirée, ou pour les conversations game design avec vos potes... Bref, dans Broken Sword 3, il devrait y en avoir pour tous les goûts. Pour les baroudeurs dans l'âme, le monde qui vit autour et indépendamment de vous sera un irrésistible champ d'exploration, avec ses dangers, qui vous ramèneront gentiment dans les zones autorisées, mais aussi ses bonnes surprises, comme une petite aventure annexe, une rencontre amusante, un élément d'explication en plus, ou carrément une solution alternative pour atteindre un objectif majeur – en général, il s'agira alors plutôt d'une solution de type furtif.
Les aventuriers plus traditionnels y trouveront également leur compte, puisque – je le rappelle à ceux qui ne suivraient pas – Broken Sword 3 est la suite des Chevaliers de Baphomet et des Boucliers de Quetzacoatl. Il y aura donc des enquêtes à mener auprès de certains personnages, des objets à manipuler d'une certaine façon, et des solutions logiques à trouver à certains puzzles. Cet héritage direct des précédents volets devrait cependant s'intégrer d'une manière élégante dans le cours du jeu, notamment grâce au pouvoir d'immersion de la 3D, et au sentiment de liberté, parfois totalement factice, mais parfois bel et bien réel, qu'elle nous permettra de ressentir. Et puis, cerise sur le gâteau, il y aura des séquences mi-cinématiques, mi-interactives, d'un genre assez nouveau...



L'interface est à la fois simple et de bon goût : on ramasse et on emporte avec soi.





Bon, là, sur les screenshots, c'est un peu partout Paris. Normal : c'est là que le jeu débute. Mais les développeurs promettent que l'aventure nous emmènera aussi dans plein d'endroits exotiques.

Émotions, ça rime avec pas con

Ce sont les Anglais de Revolution Software qui viennent de développer ce chef-d'œuvre absolu qu'est « Qui veut gagner des Millions ? ». Leur objectif a été simple : gagner des sous sans prendre de risques, de façon à autofinancer le plus possible leurs projets plus personnels (genre BS3) et pouvoir négocier un meilleur contrat avec un éditeur. Un pur rêve de développeur. Sauf que Charles Cecil a vingt ans d'expérience derrière lui et qu'il est en train de le faire, lui. L'autre intérêt de « Qui veut gagner des Millions ? » est technique : pour faire correctement bouger la tête de notre JP Foucault national en train de poser ses questions foireuses, les programmeurs de Revolution ont mis au point des techniques assez balèzes d'animation faciale et de synchronisation des lèvres avec les dialogues qui, conjuguées avec le système d'animation des persos de BS3, permettent aux personnages de ce dernier d'exprimer une palette d'émotions extrêmement riche.





Film d'action hollywoodien

Décidément, entre David Cage qui nous pond son système de « Bending Stories » (histoires élastiques, voir Joystick n°132, 134 et 135) pour Fahrenheit, et les « Action Events » (séquences action) de Charles Cecil pour Broken Sword 3, le jeu d'aventure louche beaucoup vers le cinéma, je trouve. Mais autant ça m'énerve la plupart du temps, autant dans les deux cas que je viens de citer, je ne peux que m'incliner : si la repompe est évidente, l'adaptation est vraiment intelligente ; rien à voir avec le complexe généralement véhiculé par les gens du jeu vidéo. Ici, on prend la puissance narrative du cinéma, et on la met au service de l'interaction, et non le contraire. Concrètement, pour Broken Sword 3, cela signifie que lorsque vous vous trouverez dans certaines situations bien particulières – notamment pour toutes les bastons avec vos adversaires – vous perdrez le contrôle de votre personnage, et une animation se lancera. Ou plutôt une série d'animations. Car si la première devrait se lancer sans vous demander votre avis, ce sera à vous de choisir les suivantes : à la fin de chaque animation, un choix s'affichera, avec les touches correspondantes. Exemple : vous traversez une rue. Tout à coup, l'action s'interrompt pour vous montrer, avé les mouvements de caméra qui vont bien, une voiture qui fonce sur vous à toute allure. Votre cœur fait bouboum, bouboum. Gros plan sur votre visage. Que décidez-vous ? Vous sautez en arrière, vous roulez vers l'avant ou vous ne faites rien ? La cinématique suivante sera celle que vous avez choisie. Évidemment, le choix sera assez rudimentaire (a priori pas plus de trois possibilités à chaque fois, pour que vous ne perdiez pas trop de temps en lecture, ce qui ficherait en l'air le rythme de la séquence), mais il vous permettra de vraiment « diriger » vos scènes d'action, comme un vrai petit metteur en scène !

Visuellement, Broken Sword 3 a su s'inscrire dans la continuité du style cartoon adulte des précédents volets.



Pour établir l'identité visuelle de Broken Sword 3, Charles a travaillé en étroite collaboration avec le directeur artistique de Revolution, Steven Gallagher.





Respect

Décidément, les déboires de In Cold Blood n'auront pas été vains : aujourd'hui, entre la poursuite d'une histoire passionnante, l'ouverture d'un véritable espace d'exploration et d'interactions, et la mise en scène interactive des séquences les plus pêchues (l'objectif n'est pas de faire de Broken Sword 3 un clone de Tekken), l'équipe de Revolution Software semble avoir tout compris à la 3D. Ils ont non seulement intégré les leçons des maîtres en la matière que sont les théoriciens de l'école Looking Glass, mais ils les ont parfaitement adaptées à leur style de jeu, et ils se sont même offert le luxe d'innover de façon extrêmement intelligente. Revolution Software... J'avais toujours imaginé les révolutions comme des événements fulgurants, qui cassaient tout d'un seul coup. Et le jeu d'aventure, en tant que « très vieux » genre, me paraissait un peu comme l'antithèse de la révolution. Mais je me trompais : ça fait vingt ans que Charles Cecil travaille à une révolution insidieuse, qui est en train d'ouvrir le jeux vidéo à un marché de plus en plus vaste. D'ici quelques décennies, plus rien ne sera plus comme avant, et Revolution Software aura certainement joué un rôle majeur dans l'affaire. Car si le jeu vidéo doit commencer à séduire le grand public avec un opus 3, cela se fera certainement plus grâce à un Broken Sword qu'à un Doom. Finalement, ce studio n'est pas si mal nommé... ■ □ □

Lexique

Et paf, un nouveau mot ce mois-ci. Je sais, c'est pas du rapide, mais regardez les académiciens : leur dico fait du sur-place et pourtant, ils sont plusieurs. En tout cas, moi j'ai commencé. À suivre.

CYRILLE « MOULINEX » BARON

Add-on
Supplément d'un jeu. Nécessite ce dernier pour fonctionner (voir Stand Alone).

Bot
Contraction de « robot ». Dans un jeu en réseau, « joueur » dirigé par l'ordinateur. On peut dire que c'est un PNJ pour les jeux en réseau. Mais dans certains jeux réseau il y a des PNJ. C'est pas très clair.

Buff
Augmentation d'une ou de plusieurs caractéristiques d'un personnage. Utilisé surtout dans les MMORPG (se faire « buffé »).

Donjon
Mauvaise traduction de « Dungeon » (cachot). Du coup, désigne improprement les enfilades de couloirs truffés de pièges où gambadent les aventuriers insouciants.

FPS
First Person Shooter. Shoot (ou tir) à la première personne, c'est-à-dire vu en caméra subjective (Quake, Unreal). Peut aussi vouloir dire Frame per Second, qui définit le nombre d'images affichées par seconde. Plus celui-ci est élevé, plus le jeu est rapide et fluide.

I.A.
Intelligence Artificielle. Ce qui permet à l'ordinateur de gérer le comportement et les déplacements (voir Pathfinder) des unités.

Lexique
Ce que vous êtes en train de lire. On le mettra à jour tous les mois, histoire de ne pas vous noyer sous les termes zarbis.

MMORPG
Massively Multiplayer Online Role Playing Game. Jeux de rôle online tellement rudement multijoueurs à donf que des dizaines de milliers de joueurs s'y retrouvent en même temps (Asheron's Call, Ultima Online, Everquest).

Mod
Extensions généralement créées par des tiers pour modifier un jeu.

Newbies
Débutants dans un univers online.

NPC
Non Player Character. Voir PNJ.

Pathfinder
Ce qui permet aux personnages ou véhicules d'aller tout seuls d'un point à un autre lorsqu'on leur en donne l'ordre, sans rester coincés dans les éléments de décors (arbres, petits cailloux, enclumes). Plus compliqué à programmer qu'on ne le croit.

PK
Dans les univers online, les Player Killers sont des joueurs spécialisés dans l'attaque d'autres joueurs. On peut les voir comme une plaie ou une péripétie de plus.

PNJ
Personnages Non Joueurs. Dans les jeux de rôle, personnages n'étant pas incarnés par un joueur mais par l'ordinateur.

PvP
Player versus Player. Possibilité de combattre d'autres joueurs dans un MMORPG.

Rarebi
Mot rare et étrange.

Récursif
Voir récursif.

RPG
Role Playing Game. Jeu de rôle, quoi (Fallout, Baldur's Gate).

RTS
Real Time Strategy. Voir STR.

Scrolling
De scroll, rouleau (de parchemin). Un écran qui scrolle est un écran qui se déplace. Vous savez, comme dans les vieux films, quand le paysage peint se déroule derrière la vitre d'un wagon de chemin de fer fixe.

SDK
Software Developpment kit, c'est-à-dire kit de développement. Il s'agit d'outils mis à la disposition des joueurs, par les développeurs.

Skirmish
Littéralement « escarmouche ». Dans un jeu de stratégie, consiste à jouer une mission destinée au réseau contre des joueurs gérés par l'ordinateur.

Spawn
La zone de spawn (pondre) est le lieu où les monstres sont générés et apparaissent.

Stand Alone
Un jeu « debout seul » est un add-on qui ne nécessite pas le jeu original pour fonctionner.

Stratégie
Définit les opérations à affectuer dans les grandes lignes et dans le long terme. Ce qui est stratégique concerne un grand nombre d'unités de différents types (voir tactique).

STR
Stratégie Temps Réel (Dune 2, Age of King).

Straffer
Action de se déplacer « en crabe » dans un jeu. Bref, le perso bouge sur un axe parallèle à l'écran.

Tactique
Application sur le terrain au court terme de la stratégie définie. Ce qui est tactique concerne quelques unités au maximum (voir Stratégie).

Trois
Quatrième. Ooops, troisième lettre de l'alphabet des chiffres. Troisième chiffre quoi. Enfin sans compter zéro. Ni les virgules. Bah, laissez tomber.

XP
Points d'expérience acquis dans un jeu de rôle.

CONCOURS

GAGNEZ des JEUX COUPE DU MONDE FIFA 2002

PC CD-ROM

2002 FIFA WORLD CUP™

ONLY OFFICIAL LICENSED VIDEO GAME OF THE 2002 FIFA WORLD CUP™.

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

EA SPORTS







EA SPORTS

En jouant sur le...

3615 joystick

0,34 €/min

Astuces & soluces de jeux vidéo PC


Dungeon Siege
Un jeu de rôle signé Chris Taylor
En pénétrant sur ces terres sans fin, vous n'êtes pas prêt de revenir dans le XXIe siècle. Plongé au cœur d'un univers aux graphismes stupéfiants, aux effets 3D époustouflants, vous affronterez les Forces du Mal qui sèment la terreur et la désolation. A vous maintenant de développer vos pouvoirs et de former votre troupe pour vivre, en temps réel, la quête de Dungeon Siege… Que commence le combat !
comwebco - RCS Microsoft B 327 733 184 RC Evry
JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com
nVIDIA graphics
GAS powered GAMES
Microsoft
www.microsoft.com/france/jeux
© 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft est soit une marque déposée, soit une marque commerciale de Microsoft Corporation, aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs ayants droits respectifs.